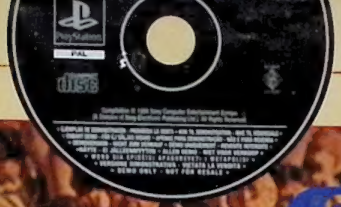


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

WIPEOUT 3, UM JAMMER LAMMY, POINT BLANK 2, R/C STUNT COPTER, LEGO RACERS

PlayStation

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 22

REGENSION och DEMO

WIPEOUT 3

PSYGNOSIS NYA MÄSTERVERK HÅRDTESTAT.
SNABBARE, SNYGGARE, BÄTTRE.

TÄVLING

VINN DITT EGET
WIPEOUT 3-SPEL

PlayStation2

ALLT DU BEHÖVER VETA OM
SONYS NYA KONSOL

SPELEN PÅ GÅNG • HÅRDVARAN
NYA TILLBEHÖREN • DESIGNEN

FOTBOLLSFEST

FEM TUNGA FOTBOLLSSPEL PÅ GÅNG

THIS IS FOOTBALL
– SONYS UPPSTICKARE

ISS PRO EVOLUTION
– UPPFÖLJAREN TILL BÄSTA LIRET

UEFA STRIKER
– INFOGRAMES SATSAR HÅRT

FA PREMIER LEAGUE MANAGER
– SKÖT DITT EGET LAG

LMA MANAGER
– FOTBOLLS-STRATEGI PÅ NYTT VIS

RECENSERAT

Wipeout 3
Rat Attack
The X-files
Lego Racers
Point Blank 2
Um Jammer Lammy
Tony Hawk´s Skateboarding

LARA ÄR TILLBAKA!

TOMB RAIDER IV

FEM SIDOR OM LARAS STÖRSTA ÄVEN[illegible]R HITTILLS!

TIDSAM 0740-10
10
7 388074 005903

Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 10 • 1999

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

Nintendo

COMIN' IN NOVEMBER

BE PREPARED FOR YOUR MISSION

MEMORY EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

DOLBY SURROUND

WIDE SCREEN

1-2 SPELARE SAMTIDIGT
I ADVENTURE MODE

1-4 SPELARE I
BATTLE MODE

supported by
club Nintendo
www.nintendo-se.com

KÖP ELLER HYR DEN FR O M 12 NOVEMBER!

RAREWARE

NINTENDO 64

© Bergsala AB 1998. ® and ™ are registered trademarks of Nintendo Co. Ltd. All rights reserved.

Inledning

På månadens CD

Det bästa med månadens CD måste vara den spelbara demon av *Wipeout 3*. Men om du tröttnar på det kan du alltid surra omkring i *R/C Stunt Copter* eller jamma loss med *Um Jammer Lammy*. Mycket nöje!

WIPEOUT 3 — Spelbar
Ett av de tuffaste racing-spelen någonsin. Testa själv!

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING — Spelbar
Kör som en cykeltjuv i skogen.

UM JAMMER LAMMY — Spelbar
Nu kan du jamma med en kompis.

POINT BLANK 2 — Spelbar
Snabba reflexer krävs i det här skjutglada spelet.

R/C STUNT COPTER — Spelbar
Hur känns det att flyga en radiostyrd helikopter? Svar: ungefär så här!

LEGO RACERS — Spelbar
Klossigt racerspel.

FINAL FANTASY VIII — Video
Drägelläge på.

F1 '99 — Video
Formel 1 från Psygnosis.

MISSION: IMPOSSIBLE — Video
Kolla in det här omöjliga spelet.

40 WINKS — Video
Gå till sängs med Ruff och Tumble.

LMA MANAGER — Video
Fotbollsstrategi.

THIS IS FOOTBALL — Video
Kolla hur Sonys fotbollslir verkar.

ATT STJÄLA ELLER INTE STJÄLA

Är det något som gör mig upprörd så är det piratkopiering. Debatten om piratkopieringens rätt eller fel har rasat lika länge som det funnits datorspel. De som piratkopierar menar att spelen är för dyra eller för dåliga att betala för. Eller så får man höra argument som att "jag testar spelen jag piratkopierar först, och om de är tillräckligt bra köper jag originalen".

Jag håller med om att de flesta spel är dyra, men det är många som ska livnära sig på försäljningen: speltillverkarna, distributören och återförsäljaren. Ingen skulle bli gladare än jag om spelen kostade lika lite som en CD-skiva, men det kommer aldrig hända om inte tillräckligt många betalar vad spelen kostar.

Och om ett spel är för dåligt att betala för, varför vill man då spela det över huvud taget? Ett bra spel är ett spel värt att betala för, men ett dåligt spel ska man naturligtvis ignorera helt och hållet.

Slutligen är idén att "provspela först, kanske köpa sedan" inte så dum, bortsett från att den inte fungerar i praktiken. Erfarenheten visar att väldigt få människor betalar för ett spel de redan har tillgång till. Det är därför det finns demon (till PC och PlayStation) och hyrspel (till N64) och det är därför du alltid ska läsa spelrecensionerna innan du bestämmer dig för att köpa ett spel. Då minskar risken för att bli besviken. För inget är ju så tråkigt som att märka att det spel man nyss köpt faktiskt är rätt dåligt.

Gemensamt för samtliga personer som piratkopierar spel eller köper piratkopierade spel är att de är brottslingar och kan få böter eller upp till två års fängelse för brott mot lagen om upphovsrätt. Bortsett från att det alltså är olagligt är det inte svårt att förstå att det är omoraliskt att köpa piratkopierade spel. Låt oss ta en liten liknelse:

Antag att du under tre års tid jobbat hårt med att skriva en roman. Du har slitit som en hund för att få ett bokförlag att förlägga boken. När boken lanseras får den fantastiska recensioner av samtliga kulturskribenter, men den enda som köper boken är din mamma. Varför? Jo, för att alla som vill ha boken redan har hämtat hem den från Internet. Konsekvens: du får inga royaltypengar, och du har inte råd att spendera samma tid och energi på att försöka få en ny bok publicerad.

Du dör fattig och olycklig.

Själv skulle jag bli heligt förbannad om jag lyckats få ett spel publicerat och alla bara piratkopierar spelet i stället för att köpa det.

För mig är det en hederssak att köpa de spel jag gillar, för att visa speltillverkarna att jag gillar det de gör och för att de ska kunna fortsätta livnära sig på det i framtiden. Det skulle aldrig falla mig in att köpa piratkopierade spel.

Som sagt: det är en hederssak.

Tommy Rydling
Chefredaktör

Innehåll

Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-6720333
Övriga ärenden: Titel Data AB,
11286 Stockholm, tel: 08-6172380,
www.prenservice.nu

Redaktion

Chefredaktör: **Tommy Rydling**
Layout: **Andreas Frisk, Anna Clason**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare

Pidde Andersson
Daniel Grigorov
Magnus Larsson
Mikael Weichbrodt

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Jez Bridgeman, Milford Coppock, Simon Middleweek, Cathrine Channon, Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Toal, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham, Sam Richards, Steve Bradley, David Harrison och Oliver Hurley

Produktion

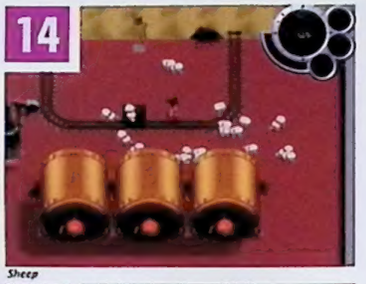
Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Utgivare

Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: **08-692 29 00** Fax: **08-653 50 00**
e-post: **psm@atlantic.medstroms.se**
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12



Sheep

Jimmy White's Cueball

FIFA 2000

LOADING

Colin McRae Rally 2 11
Succén *Colin McRae Rally* ska självklart få en uppföljare.

Rally Masters 11
Svenska Digital Illusions vill preja ut Colin McRae i diket med sitt *Rally Masters*.

Sheep 14
Fåraktigt spel som saknar motstycke.

Jimmy White's Cueball 16
Biljardmästarens nya spel ser lovande ut.

International Track & Field 17
Varning för blåsor på fingrarna igen.

FIFA 2000 18
Kan EA frälsa oss med senaste versionen av *FIFA*?

Formula One '99 20
Man hoppas onekligen att det är bättre än föregångaren.

SMYGTITTAR

Final Fantasy VIII 28
Snyggare, större och bättre. Spelet som inte behöver någon introduktion.

South Park 30
Hur väl passar TV-serien i PlayStation-format?

Metal Gear Solid Special Missions 31
Nya uppdrag för Solid Snake-fans.

40 Winks 32
Spelet där dina mardrömmar är fienden.

Quake II 34
Vi kan inte sluta att fascineras av denna tungviktare.

Killer Loop 36
Lite dålig timing med ett futuristiskt svävarspel nu när *Wipeout 3* rensar banan.

UEFA Striker 37
Fotbollsspel från Infogram som inte ser så pjåkigt ut.

This is Football 38
Fotbollsspel från Sony som ser otroligt bra ut.

The War of the Worlds 40
Musik som blev TV-serie och sedermera PlayStation-spel.

Shaolin 41
Fightingspel som verkar sakna det där lilla extra.

ISS Pro Evolution 48
Ny version av bästa fotbollsspelet någonsin.

FA Premier League Manager 49
Ännu ett fotbollsmanagerspel. Kan det blåsa liv i en trött genre?

LMA Manager 50
Fotbollssmanagerspel med många fräscha idéer.

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Tidningens innehåll är ©1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised.

ISSN 1403-4336

Future Publishing

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1999. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wibe Web, contact www.futurenet.co.uk

TS **TS-kontrollerad upplaga**

28
Final Fantasy VIII

31
Metal Gear Solid: Special Missions

34
Quake II

22
Tomb Raider IV

44
Grand Theft Auto 2

54
Wipeout 3

58
Tony Hawk's Pro Skateboarding

60
Um Jammer Lammy

SPECIAL

Tomb Raider IV 22
Lara Croft har underhållit oss i tre spel. Det ska bli ett fjärde också, och vi har kikat närmare på vad det kommer erbjuda.

Grand Theft Auto 2 44
Att föregångaren var kontroversiell är en underdrift. Att det skulle komma en uppföljare var givet.

SPELTEST

Wipeout 3 54
Tredje gången gillt för Psygnosis. Det här är ett av de bästa racingspel som gjorts till PlayStation, och du kan testa det själv på demoskivan.

Tony Hawk's Skateboarding 58
Proffset Tony Hawk har lånat ut sitt namn och sitt utseende till ett mycket bra skateboard-spel.

Um Jammer Lammy 60
Uppföljaren till *PaRappa the Rapper*. Här gäller det att lira elgitarr under överseende av bland annat en lärare vid namn Chop Chop Master Onion.

Lego Racers 62
Här kan du bygga din egen bil och din egen racerförare. Onekligen originellt, men hur kul är det?

Point Blank 2 64
Snabba reflexer och en ljuspistol behöver du om du ska lyckas i det här skjutglada spelet.

Rat Attack 66
Att mosa råttor har aldrig varit trevligare.

The X-files 68
Gammalt "interaktivt äventyr" från PC återupplivas i PlayStation-format. Vilket kanske inte var så lyckat.

VARJE MÅNAD

Nyheter 6
Allt du behöver veta om PlayStation2.

Loading Intro 11

Orientexpressen 12
Vad spelar man i Japan just nu?

Aktuella releaser 52
Utförlig releaselista och diverse topplistor.

Brev 51
Skriv en insändare och vinn ett minneskort.

Tävling 70
Vinn Wipeout 3 eller dubbel-CD eller...

Tips 72
De bästa fusken och tipsen.

Månadens CD 74
Spelbara demon av *Wipeout 3*, *No Fear Downhill Mountain Biking*, *Um Jammer Lammy*, *Point Blank 2*, *R/C Stunt Copter* och *Lego Racers*. Videor på *Final Fantasy VIII*, *F1 '99*, *Mission: Impossible*, *40 Winks*, *LMA Manager* och *This is Football*.

MASKINEN ALLA VILL HA

Snart är den här – Sonys nya PlayStation2. Det ser ut att bli en skön jul år 2 000.

PlayStation2 ser sannerligen annorlunda ut. Men vad man än tycker om utseendet är konsolvärldens spelutvecklare överens: den här maskinen kommer förändra TV-spelsvärlden radikalt. George Lucas lär till och med ha sagt:
– Jag önskar att vi haft en PlayStation2 när vi gjorde specialeffekterna till *Episod I*.
Inget dåligt beröm.

Den 13 september avslöjade Sony äntligen alla detaljer om efterträdaren till PlayStation. Här kan du läsa allt om hur den ser ut, vad den innehåller för hårdvara och vilka spel som är planerade.

Vi har länge vetat ungefär hurdan PlayStation2 skulle bli. Men inte förrän i mitten på september avslöjade Sony alla detaljer om sin nya monstermaskin. Tidigare visste vi inte ens vad den skulle heta, utan kallade den PlayStation2 eftersom det var logiskt. Och mycket riktigt heter den nya konsolen PlayStation2, eller PS2 som den också kallas. För det är så det står på den svarta boxen som ska frälsa alla spelgalningar kring jul år 2 000.

Lansering till hösten 2 000

I Japan lanseras maskinen som vanligt långt tidigare än i Europa och USA. Redan den 4 mars 2 000 får de lyckligt lottade japanerna köpa maskinen för 39 800 yen (ungefär 2 800 kronor). Sedan får vi här hemma i Sverige vänta tills hösten 2 000 innan vi kan köpa den. Det betyder att Segas konsol Dreamcast har haft ett år på sig att etablera sig i Sverige innan PlayStation2 lanseras. Men att döma av de tekniska specifikationerna kommer PlayStation2 vara långt mer avancerad än Dreamcast. Nintendo påstår att deras nya maskin Dolphin ska lanseras ungefär samtidigt som PlayStation2, men det återstår att se om de verkligen hinner med det.

Det är ännu inte bestämt vilket företag som ska sköta distributionen av PlayStation2 i Sverige. Egmont sköter PlayStation i dag, men Sony själva ryktas vara sugna på att ta hand om distributionen via ett eget svenskt kontor. Hur det verkligen blir lär vi inte få veta förrän nästa år.

Nya tillbehör

Det som är mest upphetsande med PlayStation2 är de imponerande hårdvaruspecifikationerna som nu bekräftats. Ska man generalisera lite skulle man kunna säga att en PlayStation2 kommer motsvara en topputrustad PC om ett år. Här intill kan du se de te tekniska detaljerna kring PlayStation2.

Mycket intressant är också den nya analoga handkontrollen som kommer skeppas med maskinen. Handkontrollen ska enligt Sony ha tryckkänsliga knappar, ungefär som klaviaturen på ett piano. Exakt hur detta fungerar i praktiken och vilka sorters spel som kan tänkas använda denna funktion återstår att se. Det ska gå att använda gamla vanliga Dual Shock-handkontrollen till PlayStation2, och det går också

Ett spelen som redan är bestämda för PlayStation2 är *Tekken Tag Team*. De rörliga bilderna från spelet som går att ladda hem från Internet är minst sagt imponerande.

***Gran Turismo 2000* är ett annat spel som kommer till PlayStation2. Den nya maskinens hårdvara gör att framtidens spel kan se mycket realistiska ut.**

PlayStation2 kan läsa både vanliga CD-skivor och DVD-skivor. Förmodligen kommer de flest spel i början ligga på vanliga CD-skivor för att hålla kostnaderna nere. Nytt för PlayStation2 är att spelskivorna är blå i stället för svarta.

PLANERADE SPEL I JAPAN

Här är en lista på några av de spel som ska släppas i Japan och förhoppningsvis även i Europa.

Spel	Tillverkare
Armored Core 2	From Software, Inc.
Bloody Roar 3	Hudson Soft
Bomberman 2001	Hudson Soft
Bust a Move 3	Enix Corporation
F-1	*Video Systems*
Gran Turismo 2000	Sony
Jade Cocoon 2	Genki Co
Jikkyou World Soccer	Konami
Kessen	Koei Co
New Cool Boarders	UEP Systems
New Ridge Racer	Namco
Oni Musha	Capcom
Roadsters Trophy 2000	Titus Japan
Robocop	Titus Japan
Star Ocean 3	Enix Corporation
Street Fighter Ex 3	Capcom
Tekken Tag Tournament	Namco
Xfire	Square

att spela gamla PlayStation-spel på PS 2. Spelar man gamla PlayStation-spel på PS 2 kan man förvänta sig betydligt kortare laddningstider, men inga egentliga förbättringar av själva spelen.

PS 2 kan spela upp både CD-ROM och DVD-skivor. Från början sade man på Sony att PS 2 inte skulle kunna spela upp vanliga DVD-filmer, men nu har man ändrat sig. Det är numera bekräftat att du kommer kunna titta på DVD-filmer med hjälp av PlayStation2 i grundutförandet. Det är däremot fortfarande oklart vilka regionskoder för DVD-film som gäller och hur man ska styra uppspelningen. Möjligen kommer det lanseras någon slags fjärrkontroll för detta ändamål.

Modemet som var på tal för PS 2 kommer inta att levereras som standard. Detta motiverar man på Sony med att utvecklingen på modemsidan går väldigt fort fram. I stället är det upp till PS 2-ägaren att köpa ett modem som passar plånboken och prestandakraven. De många anslutningsmöjligheterna på PS 2-konsolen (USB, Firewire, PCMCIA) gör att det gör att lösa modembiten på många olika sätt.

Något som däremot är en besvikelse är att maskinen bara har uttag för två handkontroller. Nästan lite pinsamt för Sony, eftersom både Nintendo 64 och Dreamcast har fyra. Sony kommer sälja en multi-tap till PS 2, och den lär kosta 500 kronor när den kommer till Sverige.

> "SONY HAR TILLVERKAT EN KONSOL SOM GÖR ATT VI KAN PRODUCERA NÄSTA GENERATIONS SPEL." PETER MOLYNEUX, LIONHEAD STUDIOS

Lysande utsikter

Det ser sannerligen ut som att PlayStation2 kan bli något i hästväg. Sony har sålt 60 miljoner PlayStation världen över, och med PlayStation2 kan det bli en ännu större succé. De bilder och filmer vi sett från kommande PS 2-spel som *Tekken Tag Team* och *Gran Turismo 2000* är helt enkelt enastående. Till julen år 2 000 får vi se om PlayStation2 är så underbar som den verkar. Räkna med fler PS 2-nyheter i PlayStation-Magasinet till dess.

Tommy Rydling

TILLBEHÖR

De här tillbehören kommer PS 2 skeppas med I Europa:

Dual Shock 2 analog handkontroll med tryckkänsliga knappar.
Minneskort med 8 megabyte lagringsutrymme
Demoskiva
Kablage

TEKNISKA SPECIFIKATIONER

Processor: 128 bitars "Emotion Engine", 300 Megahertz
RAM-minne: 32 megabyte RDRAM
Grafikkrets: "Graphics Synthesizer", 150 Megahertz
Grafikminne: 4 megabyte VRAM
Ljudkrets: SPU2, 48 röster
Ljudminne: 2 megabyte
I/O-minne: 2 megabyte
Handkontrollsuttag: 2
Minneskortsuttag: 2
USB-portar: 2
Firewire-portar: 1
PCMCIA III-portar: 1
Cd-läsare: CD-ROM (650 megabyte) och DVD-ROM(4,7 gigabyte)
Cd-läsarens hastighet: CD-ROM: 24x, DVD: 4x
Mått: 301mm (B) x 178mm (D) x 78mm (H)
Vikt: 2,1 kilo

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Michael Jordan spelar igen

Basketlegenden Michael Jordan ska hjälpa Electronic Arts med deras kommande basketspel *NBA Live 2000*. Michael Jordan ska både göra reklam för spelet och finnas som spelbar karaktär, trots att han själv slutade spela 1998. En särskild avdelning i spelet som bara finns till PC och PlayStation kallas Legend of the Game Mode, där moderna basketlag kan möta klassiska lag från 50-talet och framåt. *NBALive 2000* kommer under hösten till PC, Nintendo 64 och PlayStation.
www.ea.com

Empire gillar Ford-bilar

Empire Interactive har slutit ett avtal med biltillverkaren Ford. Avtalet ska bland annat resultera i spelet *Ford Racing*, där spelaren kan åka en av tolv Ford-bilar som hämtats från verkligheten. Bland modellerna finns bland andra Taurus, Mustang och GT90. *Ford Racing* beräknas komma ut någon gång under första kvartalet år 2000, både till PC och konsoler.
www.empire.co.uk

Segas Dreamcast släppt

Den nya konsolen Dreamcast från Sega skulle egentligen ha släppts i slutet av september. Men på grund av en försening sköts lansering fram till den 14 oktober. Maskinen ska alltså finnas ute i handeln nu, och den kan vara kul att förströ sig med det närmaste året medan man väntar på PlayStation2.
www.sega.com

LUTA DIG TILL SEGER

Från Joytech kommer en helt ny typ av handkontroll. Den kallas Airpad och registrerar sin egen lutning med hjälp av ett gyro. Lutningen på handkontrollen blir till en analog styrning som du kan använda till de flesta spel.
På spelmässan ECTS i London i september testade vi Airpad och blev glatt överraskade. Det visade sig att efter lite träning gick det utmärkt att till exempel spela *Colin McRae* med den annorlunda handkontrollen. Man gasade och bromsade genom att tippa handkontrollen framåt eller bakåt. Svängde gjorde man genom att rolla handkontrollen runt sin egen axel. Airpad kan också registrera när du vrider den till höger eller vänster.
Produkten distribueras i Sverige av Jack of all Games och beräknas kosta cirka 349 kronor inklusive moms.

Du styr spelen genom att luta Airpad åt olika håll. Till handkontrollen finns en rad höljen du kan snäppa fast à la Nokias mobiltelefoner.

REGINA LUND GÖR DATORSPEL

Det är inte bara Disney-filmer på bio som dubbas till svenska. I det kommande äventyrsspelet *Den längsta resan* gör Regina Lund rösten till huvudpersonen April.
Det här är svenska distributören IQ Medias största lokaliseringsprojekt någonsin. Tidigare datorspel som de översatt till svenska är bland andra *Atlantis*, *Kina* och *Egypten*.

Den längsta resan är ett äventyrsspel av traditionell peka-och-klicka-typ, så man kommer inte att se Regina Lund i spelet, utan bara höra hennes röst. Spelet beskrivs av IQ Media själva som en blandning av *Myst* och *Grim Fandango*.

Den längsta resan är utvecklat av Funcom och lanseras i Sverige i november/december. Kommer endast till PC CD-ROM.
www.longestjourney.com

Så här ser Regina Lunds rollfigur April ut i det kommande äventyrsspelet *Den längsta resan*.

Det mörka folket är ett av de folkslag du kommer stöta på i spelet. Vän eller fiende, det är frågan.

LARA C UTMANAR FILIPPA K

Allas vår Lara Croft är inte bara gravplundrare – hon är kläddesigner också. Nu kommer nämligen hennes nya kollektion med herr- och damkläder. Kläderna går att köpa via Laras hemsida, där man också kan köpa muggar, badlakan och andra oumbärliga prylar.
www.laracroft.co.uk

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG SPEL/DATORER

POSTORDER • 090-13 56 00

Begagnade spel
1000-tals spel i lager.
Ring 090-13 56 00
för pris/inbytespriser!

FAX: 090-13 51 00.
E-MAIL: order@tvspeloteket.com.
STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ.

UPP TILL 24 MÅN RÄNTEFRITT PÅ TV-SPEL! (min köpesumma räntefritt 1900:-)

asenhet inkl demoCD,
st original
ualshockhandkontroll,
cartkabel

* Gäller vid vid köp av valfritt nytt spel

PlayStation Stora paketet

- 4 st hemliga spel
- 1 st 15 blocks Minneskort
- 1 st extra Dual Shock handkontroll.

2 års garanti

1995:- (tidigare ord pris min ca 3000:-)

Räntefri betalning:
6 mån 399:-/mån
12 mån 181:-/mån
24 mån 87:-/mån

Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

Basenhet inkl 1 st original handkontroll, Scartkabel

Nintendo 64 Stora paketet

- 3 st hemliga spel
- 1 st Minneskort
- 1 st x-tra handkontroll

2 års garanti

1995:- (tidigare ord pris min ca 3000:-)

Räntefri betalning:
6 mån 399:-/mån
12 mån 181:-/mån
24 mån 87:-/mån

Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

ORDINARIE SPEL:

40 Winks	Ring
Ape Escape	385:-
Bugs Bunny-lost in time	449:-
Bust a move 4	449:-
Carmageddon	449:-
Castrol Superbike Racing	449:-
Championship Motocross	Ring
Chessmaster II	449:-
Crash Bandicoot 3 + Cd-case	429:-
Croc 2	449:-
Driver	429:-
Dune 2000	449:-
F.A Premier League Star	449:-
Fifa '99	399:-
Fifa 2000	Förboka!
Final Fantasy VII	Ring
Formula 1 '99	Ring
Gex Deep Cover Gecko	469:-
Gran Turismo 2	Förboka!
Grand theft Auto 2	Förboka!
Grand theft Auto-London Expansion	349:-
Hot Wheels Turbo racing	449:-
Hugo	399:-
Kingsleys Adventure	Ring
KKND Krossfire	449:-
Legacy of kain: Soul Reav.	449:-
Lego Racers	Ring
Lego Rock Raiders	Ring
Metal Gear solid	449:-
Metal Gear Solid Special	Ring
Monkey Hero	399:-
Motorhead	449:-
Mulan Story	299:-
NHL 2000	449:-
No Fear Downhill	449:-
Point Blank 2	385:-
Quake 2	449:-
RC Stunt Chopter	449:-
Shadowman	449:-
Silent Hill	499:-
Smash Court tennis (AK)	385:-
South Park	449:-
Speed Freaks	385:-
Spyro	429:-
Star Wars: Episode 1	449:-
Syphon Filter	385:-
The Golf pro	385:-
This is Football	Ring
Toca Touring Car 2	449:-
Tomb Raider 3	449:-
Tony Hawk Skateboarding	449:-
Um Jammer Lammy	299:-
Wipe Out 3	385:-
V-Rally 2	449:-
X-files	449:-

PLATINUM SPEL / PRISBOMBER:

Alundra	299:-
Allen Trilogy	249:-
Colin McRae Rally	249:-
Command & Conquer	249:-
Cool boarders 2	249:-
Crash Bandicoot	249:-
Crash Bandicoot 2	249:-
Croc	249:-
Die hard Trilogy	249:-
Doom	249:-
Final Fantasy 7	249:-
Formula 1 '98	299:-
Future Cop: LAPD 2100	199:-
Gran Turismo	249:-
Hercules	249:-
Medievil	249:-
Mickey's Wild Adventure	249:-
Moto racer	249:-
Nagano Winter Olympics	199:-
Rascal	199:-
Rayman	249:-
Resident evil	249:-
Resident Evil 2	249:-
Road Rach	199:-
Soulblade	249:-
Tekken 2	249:-
Tekken 3	249:-
Time Crisis	249:-
Vigilante 8	199:-
Worms	249:-

ORDINARIE SPEL:

Jet Force Gemini

Duke Nukem Zero Hours

Mario Golf

1080 Snowboarding	589:-
All Star Tennis	549:-
Beetle Adventure Racing	459:-
Carmageddon	589:-
Castlevania 64	589:-
Command & Conquer 3D	589:-
Diddy Kong Racing	459:-
Disney's Tetris	589:-
Duke Nukem Zero Hours	589:-
F1 World Grand Prix 2	549:-
Fifa '99	459:-
Jet Force Gemini	549:-
Lego Racer	589:-
Mario Golf	589:-
Mario Party	529:-
Micro Machines turbo	589:-
Monaco Grand Prix	589:-
Racing	
Mystical Ninja 2	589:-
NHL Breakaway '99	589:-
NHL Pro '99	Förboka!
Premier Manager 64	589:-
Quake 2	589:-
Rampagne 2 Universal Tour	589
Revolt	589:-
Shadowgate 64	589:-
Shadowman	589:-
South park	589:-
Star Wars: Episode 1: Racer	589:-
Starcraft	Förboka!
The New Tetris	589:-
Tonic trouble	589:-
Twisted edge Snowboarding	589:-
Vigilante 8	589:-
Virtual Pool	589:-
World Driver Championship	Förboka!
V-rally edition 99	589:-
WWF Attitude	589:-
Zelda 64	589:-

PLAYERS CHOISE:/ PRISBOMBER:

Banjoo Kazoole	499:-
Doom 64	299:-
F-1 World Grand Prix	399:-
F-Zero X	499:-
Golden eye 007	399:-
Hexen	399:-
Lylat Wars	499:-
Mission Impossible 3d	499:-
Mystical Ninja	499:-
Nascar '99	499:-
NHL '99	499:-
NHL Breakaway '98	399:-
Quake 64	299:-
Snowboard Kids	399:-
Super Mario Kart 64	399:-
Top Gear Overdrive	499:-
Turok 2	499:-
Wargods	299:-
Wetrix	299:-
Wipe Out 64	399:-

TILLBEHÖR:

ntitennkabel, ej original	169:-
ntitennkabel original	299:-
ärrgade Playstationskal	399:-
örlängningskabel till hk	99:-
anne Booster spela Gb spel på PSX	469:-
annd kontroll ASCII Sphere	499:-
annd kontroll, Dualshock, ej original, olika färger	229:-
annd kontroll, Dualshock, original, olika färger	329:-
annd kontroll, standard	99:-
annd kontroll, original, olika färger	179:-
inkkabel	129:-
Minneskort "15 block"	99:-
Minneskort "15block", original, olika färger	179:-
Minneskort "120 block"	229:-
Minneskort "360 block"	299:-
Multitap original	229:-
Mus original	349:-
Pistol G-Con 45	499:-
Pistol Predator 2 med rekyl + fotpedal !!!	499:-
Pistol Real Arcade Gun med rekyl + fotpedal !!	499:-
Ratt Mad Catz med Dualshockfunktion	849:-
RGB Scartkabel med G-con adapt + ljudkontakt	199:-

BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 99:-

PSX-Handkontroll Standard 99:-

N64 Minneskort Standard 89:-

Wargasm PC 199:-

Privateer 2 PC 199:-

Nalles Engelska ordfakt, PC 149:-

GAME BOY COLOR

Fr 699:-

Antz	369:-
Bomberman Quest	369:-
Carmageddon	369:-
Conkers Pocket Tales	369:-
Duke Nukem	369:-
Gex Enter the Gecko	369:-
Hollywood Pinball	329:-
J.McGrath SuperCross	369:-
Looney Tunes	369:-
Pitfall, Color	369:-
Pokemon Blå	369:-
Pokemon Röd	369:-
Shadowgate Classic	369:-
Spy Vs Spy	329:-
Street Fighter Alpha	369:-
Super Mario Bros DX	369:-
Top Gear Rally	399:-
Turok 2, Color	389:-
Warlo Land 2	369:-
Zelda DX	369:-

TILLBEHÖR:

Action Replay	499:-
Antennkabel, ej original	149:-
Antennkabel, original	249:-
Förlängningskabel - hk	99:-
Gamebooster Spela Gb på N64	499:-
Handkontroll, ej original, olika f.	189:-
Handkontroll, original, olika färger	299:-
Handkontroll Thrustmaster Sting.	349:-
Handkontroll Ultra Racer	399:-
Minneskort, ej original	89:-
Minneskort, original	199:-
Minneskort (4x)	149:-
Minneskort (32x)	299:-
Memory expansion pack, original	329:-
Ratt Mad Catz med pedaler,rumble	849:-
Rumblepack, ej original, olika f.	129:-
Rumblepack, original	199:-
Rumblepack med (4x) minneskort	229:-
Rumble väst	499:-
Spelguider	Ring

Dreamcast

128-bitars basenhet (svensk) inkl modem, 1 st original handkontroll, telekabel, Internet-CD, demo-CD, nätkabel

RING för bästa dagspris, mycket begränsad tillgång. Inkl modem

Sega Rally 2 549:-

Virtua Fighter 3td 549:-

ORDINARIE SPEL

AeroWings	Ring
Buggy Heat	549:-
Dynamite Cop 2	549:-
Expendable	549:-
Formula 1	549:-
House of Dead 2	549:-
House of Dead 2 + Pistol	799:-
Hydro Thunder	499:-
Incoming	549:-
Monaco GP	499:-
Mortal Kombat Gold	499:-
Pen Pen	549:-
Powerstone	Ring
Ready 2 rumble	499:-
Sega Rally 2	549:-
Sonic Adventure	549:-
Soul Caliber	Förboka!
Speed Devils	499:-
Tokyo Highway Challenge	Ring
Toy Commander	549:-
Trick Style	499:-
UEFA Striker	549:-
Virtua Fighter 3tb	549:-

TILLBEHÖR:

Antennkabel Original	Ring
Arcade Stick Original	399:-
Handkontroll Original	349:-
Ratt Original	799:-
RGB Scartkabel Original	279:-
Tangentbord Original	Ring
Vibration Pack Original	279:-
VMU Minneskort Original	349:-

FÖR VÅRT KOMPLETTA SORTIMENT OCH DE ALLRA SENASTE NYHETERNA BESÖK: **WEB-BUTIK: www.tvspeloteket.com**

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

- ☐ **Ja Tack, jag beställer:**
- ☐ **Stora Playstation paketet á 1995:-**
- ☐ **Stora Nintendo 64 paketet á 1995:-**
- ☐ **Enligt följande lista:**

TITEL	ENHET	PRIS
1:		
2:		
3:		
4:		

☐ **Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad:**
.....
(välj önskad produkt i kampanjrutan)

KRYSSA I BETALNINGSALTERNATIV

- ☐ 6 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ 12 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ 24 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ Kontant betalning, varorna skickas mot postförskott

NAMN .....

ADRESS .....

POSTNR ..... **POSTADRESS** .....

PERSON-NR ..... **TELEFON** .....

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR) .....

PSM 10-99

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

KÖPINFORMATION

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto min 99:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 2 års garanti på nya spel samt Playstation/Nintendo 64 konsoller. 1 års garanti på övriga konsoller, nya CD spel samt begagnade spel. 1/2 års garanti på begagnade basenheter, beg CD spel. 3 mån garanti på beg tillbehör.
Ej utlösta postförskott debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 5 MÅN - INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN - 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN - 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER
- SÖKANDE SKA VARA MIN. 18 ÅR SAMT FAST INKOMST. OM DU ÄR UNDER 18 ÅR MÅSTE DINA FÖRÄLDRAR STÅ SOM ANSVARIGA

Ring för månads-avgiften på just ditt paket!

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Speedball 2100 på gång

Bitmap Brothers, spelhuset bakom Amiga-klassikerna Speedball och Speedball 2, håller som bäst på och hamrar på Speedball 2100. Spelet handlar precis som sina föregångare om en brutal framtidssport där man springer med en stålboll och spelar något som liknar handboll. Extra poäng utdelas när man skadar motståndarlaget.

www.empire.co.uk

17-åring frikänd i piratmål

En 17-årig pojke stod åtalad i tingsrätten i Skövde för piratkopiering av musik. Pojken hade en egen hemsida med länkar till MP3-musik som besökarna kunde ladda hem. Bakom åtalet stod den samlade skivindustrin med 53 skivbolag representerade via IFPI (International Federation of the Phonographic Industry), men de fick se sig besegrade. Pojken frikändes, eftersom han endast hade pekat på andra hemsidor där själva filerna låg.

Spela dig själv

Maxis senaste simulator med ordet "Sim" i namnet heter *The Sims*. Spelet är unikt i och med att man spelar en helt vanlig person som ska sköta sitt vardagsliv: skaffa jobb, gifta sig, skaffa barn, betala räkningarna och så vidare. Spelet har inte släppts ännu, men har redan väckt starka känslor hos pressen. Många menar att spelet är sjukt eftersom det bara härmar vardagslivet och kan vara skadligt för spelarens verkliga sociala liv. Andra menar att spelet är genialiskt påtänkt och att det säkert kommer bli kul att spela en vanlig Svensson som tittar på Bingolotto hemma i radhuset. Spelet släpps endast till PC.

www.maxis.co.uk

HÅRDA PRESENTER FRÅN NYKO

Nyko heter ett ganska nytt företag som tillverkar tillbehör för PlayStation. Bland deras produkter kan nämnas den nya handkontrollen Scorpion (på bilden) för cirka 329 kronor och ett minneskort med 1080 block, eller 72 gånger den normala lagringskapaciteten. Minneskortet kostar cirka 549 kronor.

Produkterna distribueras i Sverige av K. E. Media, telefon 08-739 99 50.

www.kemedia.com

NY SPELSAJT ÖPPNAD

Ingo.se heter en ny spelsajt som nyss öppnat. Där är det meningen att du ska köpa dina spel framöver, om tillverkarna av hemsidan får som dom vill. Ingo.se utlovar ett brett sortiment att välja ur och möjligheten att handla direkt med kreditkort eller betala mot faktura.

www.ingo.se

TARZAN SVINGAR VIDARE

Nästa stora Disneyfilm på bio blir *Tarzan*. Och eftersom Disney också har en spelavdelning passar de på att släppa ett *Tarzan*-spel till både PC och PlayStation i november, ungefär samtidigt som filmen går upp på bio. Spelet kommer bli ett actionbetonat plattformspel i 3D med mycket liansvingande och trädhoppande.

I spelet finns några scener ur filmen med, och det går att spela som Tarzan och på vissa banor även som Jane. Spelet beskrivs av Disney själva som familjevänligt.

***Tarzans* huvudtecknare hämtade inspiration till Tarzans akrobatiska konster från sin surfande son. Det kanske syns?**

HAMNA PÅ PRISPALLEN

Top Drive Reactor heter den här handkontrollen till PlayStation. Den lilla ratten på sidan används som en vanlig ratt i bilspel, och avtryckaren används som gas. Ratten är JogCon-kompatibel, vilket innebär att den har äkta force feedback i *Ridge Racer 4*. Den är också Dual Shock-kompatibel.

Handkontrollen påminner starkt om de kontroller som används vid mini-racing (ett slags radiostyrda bilar), och den är speciellt framtagen för PlayStation. Priset ute i butik kommer hamna omkring 500 kronor. Den är tillverkad av Logic 3 och distribueras av Beckman & Partners AB.

www.beckman-inno.se

LOADING 2% COMPLETE

RALLY MASTERS UTMANAR ELITEN

Svenska Digital Illusions räknar med att utmanövrera både *V-rally 2* och *Colin McRae 2*

Från svenska programhuset Digital Illusions i Göteborg kommer ett nytt rallyspel som ser ut att kunna ge både *V-Rally 2* och *Colin McRae 2* en match.

Rally Masters heter spelet, och det lanseras någon gång under första kvartalet 2000. Spelet ser lovande ut, och Digital Illusions själva är mycket nöjda med vad de åstadkommit.

På frågan om hur spelet står sig mot *V-Rally 2* och kommande *Colin McRae 2* svarar VD:n Fredrik Liliegren så här:

—Vi hoppas, men detta återstår ju att se om även spelarna tycker *att Rally Masters* står sig mycket väl i konkurrensen. Framför allt har vi en känsla och flyt i spelet som jag tycker de andra saknar.

Digital Illusions menar också att deras spel är mycket stort, eftersom det innefattar inte mindre än tre stora mästerskap att delta i, som vart och ett för sig skulle kunna utgöra ett spel.

Däremot ville Fredrik Liliegren inte avslöja något om deras nästa spelprojekt.

– Det kan jag tyvärr inte prata om än, men det är ett PlayStation-spel och det är *stort*!

Vill du veta mer kan du gå till hemsidan för *Rally Masters* och bland annat spela ett litet bilspel online.

www.rallymasters.com

Det märks på Dalahästen att grabbarna bakom *Rally Masters* kommer från Sverige.

FLYGANDE SKOTTEN GÖR COMEBACK

Codemasters hoppas slå *V-Rally 2* med sitt *Colin McRae 2*

Rally 2 är allmänt erkänt som ett av de bästa bilspelen någonsin. Nu hoppas Codemasters kunna ge *V-Rally 2* en match med sin egen uppföljare *Colin McRae Rally 2*.

Som med alla uppföljare handlar det om att göra spelet större och bättre och att lägga in mer av allt: snyggare terräng, bättre realism, snyggare bilar samt fler sträckor.

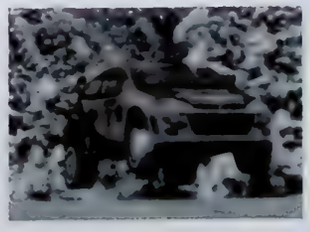
Än en gång har Codemasters haft ett nära samarbete med rallyföraren Colin McRae och hans kartläsare Nicky Grist. Codemasters har finslipat spelmekaniken och bättrat på grafiken från originalspelet, som nu sålt i 1,5 miljon exemplar. Den mest uppenbara skillnaden från föregångaren är att Colin McRae bytt stall, så att han i stället för att övervarva en Subaru Impreza numera voltar omkring i en Ford Focus. Komplexiteten på 3D-modellerna har dessutom ökat. Var och en av de nya bilarna använder 300 polygoner mer än vad som användes i originalet. Och inte nog med det – Codemasters har också gjort fjädringen mer realistisk och lagt till ögongodis som helljus, halvgenomskinliga vindrutor och bättre ljuseffekter.

Något som däremot inte kommer ändras är den utsökta blandningen av realism och spelkänsla som gjorde föregångaren till ett sådant bra spel.

–Ett nytt, dynamiskt vädersystem gör att vädret kan förändras mitt under ett pågående lopp, och det uppdaterade skadesystemet gör att de oundvikliga kraschern och volterna blir mer realistiska.

Om spelet innehåller samma beroendeframkallande körglädje som föregångaren får *V-Rally 2* allt se upp.

www.codemasters.co.uk



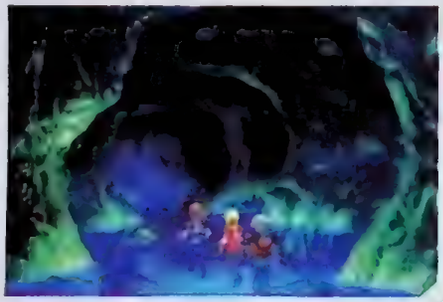
Rallyspelet *Colin McRae* får snart en uppföljare. McRae har som bekant bytt stall till Ford, så han kör numera en sådan här vit och röd Ford Focus i stället för som tidigare en klarblå Subaru Impreza.

LOADING 40% COMPLETE

ORIENT EXPRESSEN

36 ON 136 OE プレイステーション。

SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET FORTSÄTTER JAKTEN PÅ PURFÄRSKA NYHETER FRÅN ROLLSPELENS FÖRLOVADE LAND. DEN HÄR MÅNADEN ÄR DET SQUARE SOM HAMNAT I KIKARSIKTET.



CHRONO TRIGGER FÅR UPPFÖLJARE

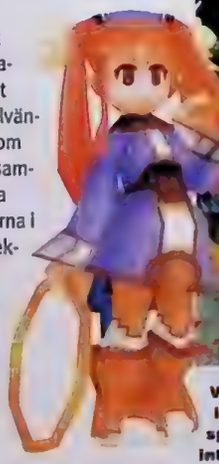
När Square 1995 släppte sitt rollspel *Chrono Trigger* såldes det i 2,5 miljoner exemplar på bara några månader. Alltså är det inte konstigt att spelföretagets enorma produktionskapacitet nu används för att göra en uppföljare till PlayStation, *Chrono Cross*. Men produktionen av *Chrono Cross* är mer än bara ett försök att sälja många spel genom att använda popularitetet hos en gamal framgångsrik titel. För att det nya spelet ska hålla samma höga klass som originalet har man sammanfört Tanaka Hiromichi (som var med under produktionen av de första tre *Final Fantasy*-spelen, *Seiken Densetsu 2* och *3* och *Xenogears*) med Kato Masato, som skapade handlingen till *Chrono Trigger*. Andra medlemmar av utvecklingsteamet som skapade *Chrono Trigger* har också delegerats till arbetet med det nya spelet, och trots att uppställningen bakom *Chrono Cross* inte är riktigt lika prestigefylld som upphovsmännen till originalet har Square satsat några av sina mest värdefulla resurser på denna uppföljare.

***Chrono Trigger* såldes i 2,5 miljoner exemplar. Snart kommer uppföljaren *Chrono Cross*, och den har goda chanser att bli lika framgångsrik som originalet.**

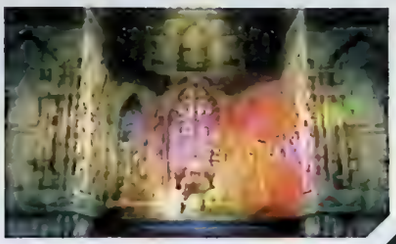
I *Chrono Cross* blandas tvådimensionell grafik med tredimensionell, och detaljrikedomen är hög. Det gamla turbaserade stridssystemet från *Chrono Trigger* har övergivits och istället har man skapat en tredimensionell spelmotor som låter spelaren ge sina karaktärer order när som helst. För att ge spelet lite extra krut har man dessutom låtit CG-animatörerna från *Final Fantasy VII* vara med och göra alla renderade mellansekvenser. Utvecklarna från Square imponerar än en gång med sina oerhörda förmågor att tvinga fram det till synes omöjliga ur PlayStation-konsolen.

Den unika spelmotorn i *Chrono Cross* möjliggör samma typ av instinktiva spelbarhet som är länkt att bli standard på PlayStation2.

Tidsresor är ett viktigt inslag i *Chrono Cross*, precis som i *Chrono Trigger*. Handlingen äger rum i två parallella världar, som spelaren måste pendla mellan med hjälp av tidsresor. Huvuddelen av handlingen utspelar sig på ön Ernido, som ligger söderut i Zenan Central-kontinenten. Spelaren får ikläda sig rollen som den lille hjälten Serge, som måste fatta många beslut för att styra den komplicerade handlingen åt rätt håll i de båda spegelvända världarna. Eftersom de två världarna är sammanlänkade på olika platser får händelserna i den ena oanade effekter i den andra. På Square tycker man sig ha uppfunnit ett helt nytt system, och därför namngivit det "Dual Link Scenario System".



Visst är det bra att *Dew Prism* innehåller två olika slut, men om spelet inte släpps i Europa får vi inte njuta av något av dem.



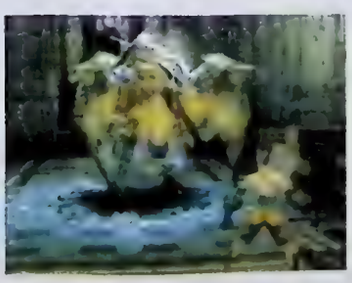
Med *Vagrant Story* tar RPG-genren några välbehövliga kliv framåt i utvecklingen.

MINTY FRESH!

I motsats till det taktikbaserade *Chrono Cross* är *Dew Prism* ett helt actionbaserat rollspel, som även det produceras av Square. Spelaren får i sann *Resident Evil*-anda välja mellan två spelbara karaktärer; pojken Lou eller flickan Mint. Spelets slut blir dessutom olika beroende på vilken karaktär som väljs. Men oavsett karaktär är målet i spelet att finna den legendariska kristallen *Dew Prism*, en magisk artefakt som har kraften att förvandla hopp och drömmar till verklighet.

Dew Prism skapas, liksom *Chrono Cross*, av producenten Tanaka Hiromishi. Till sin hjälp har han bland annat Sugimoto Kooji, en Square-anställd vars meritlista innehåller både *Chrono Trigger* och *Xenogears*. Tillsammans har de utvecklat spelets struktur åt två separata håll. Karaktären Lou är ett adoptivbarn vars föräldrar omkommit i en snöstorm, och för den spelare som väljer honom får äventyret en allvarlig och känslosam karaktär. Prinsessan Mint har fråntagits sin rätt till tronen av en elak syster och med prinsessan i huvudrollen blir äventyret istället mer humoristiskt.

På samma sätt varieras förhållandena till spelets övriga karaktärer beroende på vilken huvudfigur som väljs, vilket ger de två separata handlingarna klart särpräglade stämningar. *Dew Prism* släpps under hösten i Japan.



NYSKAPANDE ÄVNETYR

Att även *Vagrant Story* tillhör RPG-genren kommer knappast som någon överraskning, men dess mörka stil och annorlunda upplägg gör spelet olikt alla andra titlar som Square avslöjat på senare tid.

I korta ordalag handlar *Vagrant Story* om Ashley Riot, en agent tillhörande den mystiska brottsbekämpningsgruppen Serious Crimes Squad, som anklagas för mordet på en välkänd innevånare i det område där handlingen äger rum. Dessa är de grundläggande ingredienserna i en komplex handling som så småningom utökas till att handla om bland annat den övernaturliga kulten Mullenkamp och frammanandet av ett 2000-årigt monster.

Vagrant Story innehåller många vanligt förekommande RPG-clichéer, men är ändå mycket olikt de flesta traditionella rollspel. Dess kanske mest unika inslag är att huvudpersonen kan bygga och förändra sina egna vapen med hjälp av delar han kommer över under spelets gång. Striderna utkämpas i realtid och genom att besegra särskilda fiender kan spelaren komma över uppgraderingar, som används till att förstärka vapnen så att de blir kraftigare ju längre handlingen utvecklas.

Vapnen är också uppdelade i olika elementalklasser. Vissa vapen är till exempel specialgjorda för att användas mot eldbaserade fiender, medan andra fungerar bäst mot odöda. Spelets formgivare har dessutom uppfunnit en ny typ av hälsomätare, som visar huvudkaraktärens kroppsdelar samt vilka av dem som tagit skada. Till följd av detta börjar spelaren till exempel gå långsammare om ett ben blivit skadat. Enligt samma logik har varje fiende sin egen fysiska akilleshäl och en av spelets utmaningar är att hitta dessa och lära sig utnyttja dem effektivt under striderna.

Vagrant Story är på väg att bli ett av de mest intressanta rollspel som Square producerar just nu. Mer om *Vagrant Story* blir det framöver.

WAR GAMES

På hemmaplan är Koei kända för krigsspelen i *Sengoku*-serien och nu har de offentliggjort spelbilder från *Kessen* (som på svenska blir "avgörande strid"), deras senaste titel i samma genre. *Kessen* är en av de första tredjepartsproduktionerna som kommer att släppas till PlayStation 2 i Japan, och dess grafik överträffar verkligen det mesta.

Trots att spelet bara är till 20% färdigt har Koei lyckats släppa ifrån sig några imponerande filmsekvenser. Läsare med tillgång till internet uppmanas härmed att gå till www.core-magazine.com för en närmare titt på spelet i fråga. Vi återkommer med mer information efter Tokyo Game Show.

***Kessen* attackerar med dunder och brak på PlayStation2.**

電撃 PlayStation DENGEKI TOPPLISTOR*

FRÅN 21 JUN TILL [illegible]

TOPP 10 – FÖRSÄLJNING

- *Dino Crisis* (Capcom)
- *Persona 2* (Atlus)
- *Saru Get You* (SCEI)
- *Fire Pro Wrestling G* (Human)
- *Grandia* (Game Arts)
- *Dance Dance Revolution* (Konami)
- *Rival Schools 2* (Capcom)
- *Metal Gear Solid: Integral* (Konami)
- *Simple 1500 Series Vol.10 The Billiard* (Culture Publishers)
- *Pachislo Aluze Tenkoku* (Aluze)

TOPP 10 – [illegible]

- *Dragon Quest VII* (Enix)
- *SD Gundam Generation-0* (Bandai)
- *Wild ARMS: 2nd Ignition* (SCEI)
- *Ark The Lad 3* (SCEI)
- *Dance-Dance Revolution 2nd Remix* (Konami)

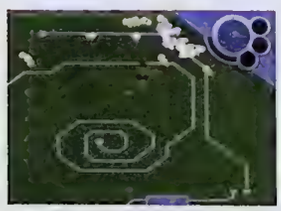
TOPP 5 – [illegible]

- *Final Fantasy VIII* (Square)
- *To Heart* (Aquaplus)
- *Final Fantasy VII* [illegible]
- *Densa Suikoden II* [illegible]
- *Saga Frontier 2* [illegible]

Det handlar inte enbart om att driva får – ibland måste man även lösa pussel i denna farliga värld där man spelar som fårskockens enda hopp.

SHEEP

Bä, bä, vita lamm... Ben Everett berättar vad han har i sin säck, förutom ull.



Här måste Bo verkligen bevisa sin skicklighet som fåraherde för att lösa detta kniviga problem.

Speltyp: Bräk 'em up
Utgivare: Empire
Utvecklare: Mind's Eye
Släpps: November

Vanliga får vet man ju vad det är, men har du hört talas om pixelfår? Ben Everett beskriver sin senaste, komiska skapelse *Sheep* lite närmare.

Till att börja med: Vad är *Sheep* för något?
Fåren skapades för att studera arten människan, men de käkade av gräset och luktade på blommorna och glömde varför de är här. Man spelar som en av fyra fåraherdar, vilka är Bo Peep (herde och rocksångare), Adam Halfpint (privatdeckare), Shep (fårhund) och Motley (vanlig hund). Man har blivit bortförd av utomjordiska får och programmerats att bli exceptionell fåraherde. Det går ut på att man ska föra fyra slag av får genom 16 nivåer av varierande svårighetsgrad. Varje nivå är en egen värld, och de olika fårarterna skiljer sig från varandra i uppförande.

Hur spelar man?
Varje flock startar med 30 korkade får, och för att kunna kontrollera dem krävs det tålamod, kärlek och en skolfrökens hårda disciplin. Man kontrollerar fåren med hjälp av olika element, som med sin röst, genom att smyga, med råstyrka, och med bonusprylar som kärlek och fårgodis.

Vilken genre tillhör *Sheep*?
Spel om fåraherdar har aldrig gjorts tidigare. Vi har skapat en ny genre.

Har ni gjort någon research?
Vi spenderade en hel del tid på att studera fårs beteende och på att kolla på fåraherdetävlingar. Vi håller till ute på vischan, så vi behöver inte leta efter sådana tillställningar.

Hur fick ni inspiration till Artificial Stupidity?
Får är korkade av naturen. Vi ville att de skulle vara hyfsat enkla att kontrollera, men ändå behålla en del av sin dumhet – och därmed förse spelet med både utmaningar och humor.

Varför tror du att ungar vill vara Bo Peep, när de kan vara Yoshimitsu?
Det här är ingen machopryl, det handlar bara om att få sig ett gott skratt.

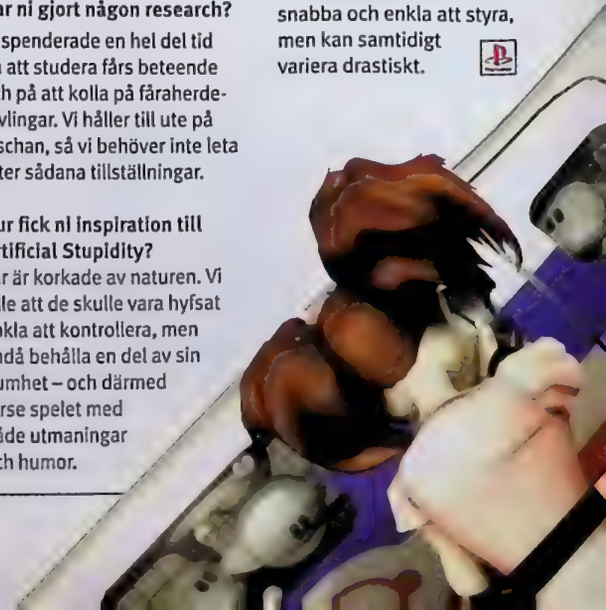
Vad är det bästa med spelet?
Min favoritepisod är där man ska föra in fåren i packmaskinerna i glassfabriken.

Och vad är du mest nöjd med tekniskt sett?
Flockarnas beteende. De är snabba och enkla att styra, men kan samtidigt variera drastiskt.

PROFILEN

Ben Everett

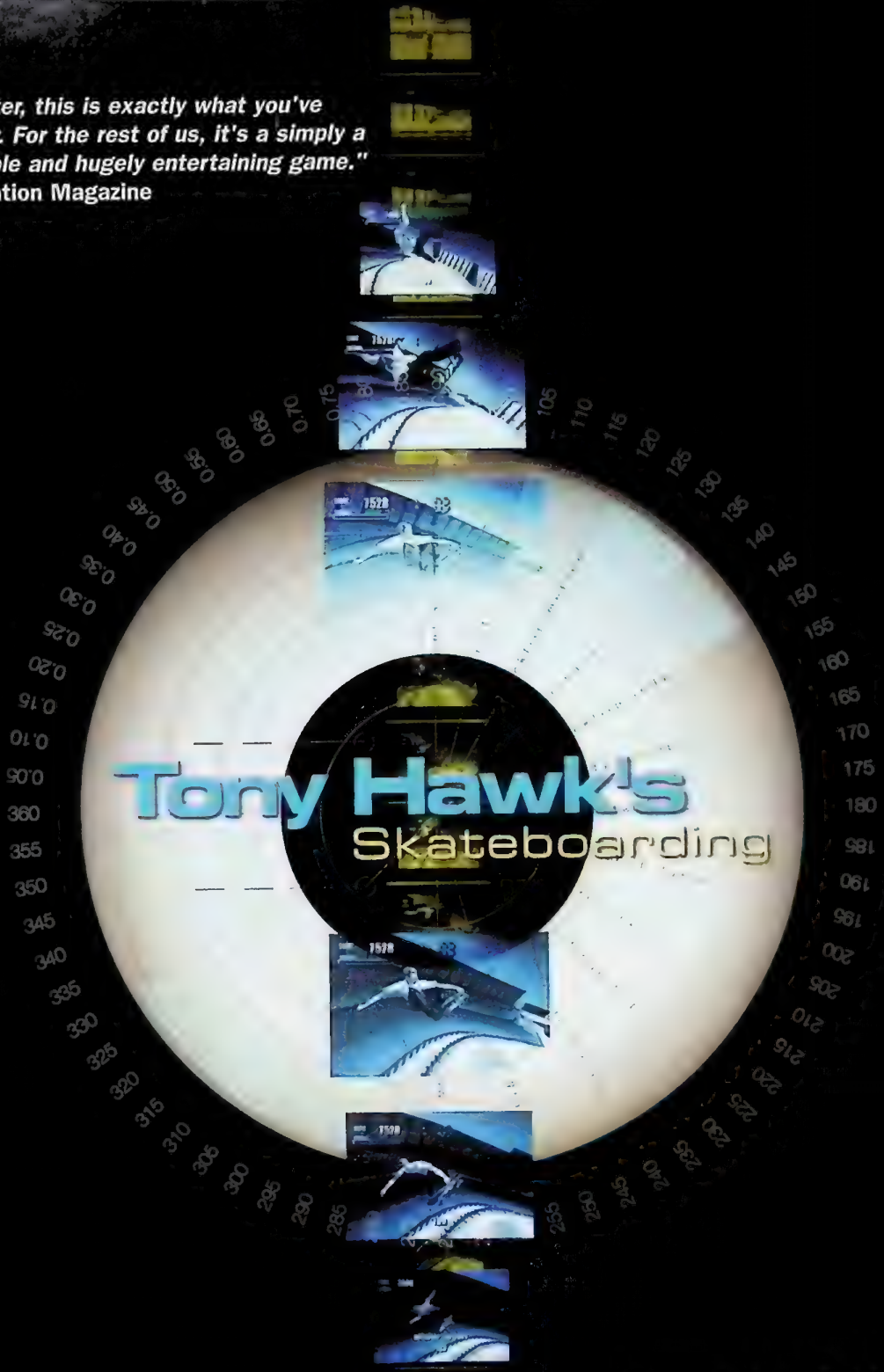
- **Titel:** [illegible]
- **Arbetsbeskrivning:** [illegible]
- **Spelhistorik:** Jag började [illegible] Bournemouths universitet. Jag har alltid gillat spel och [illegible]
- **Det här spelets influenser:** [illegible]
- **Favoritspel:** [illegible]



9/10

"If you're a skater, this is exactly what you've been waiting for. For the rest of us, it's a simply a brilliantly playable and hugely entertaining game."

- Official Playstation Magazine



Release datum: Oktober 1999

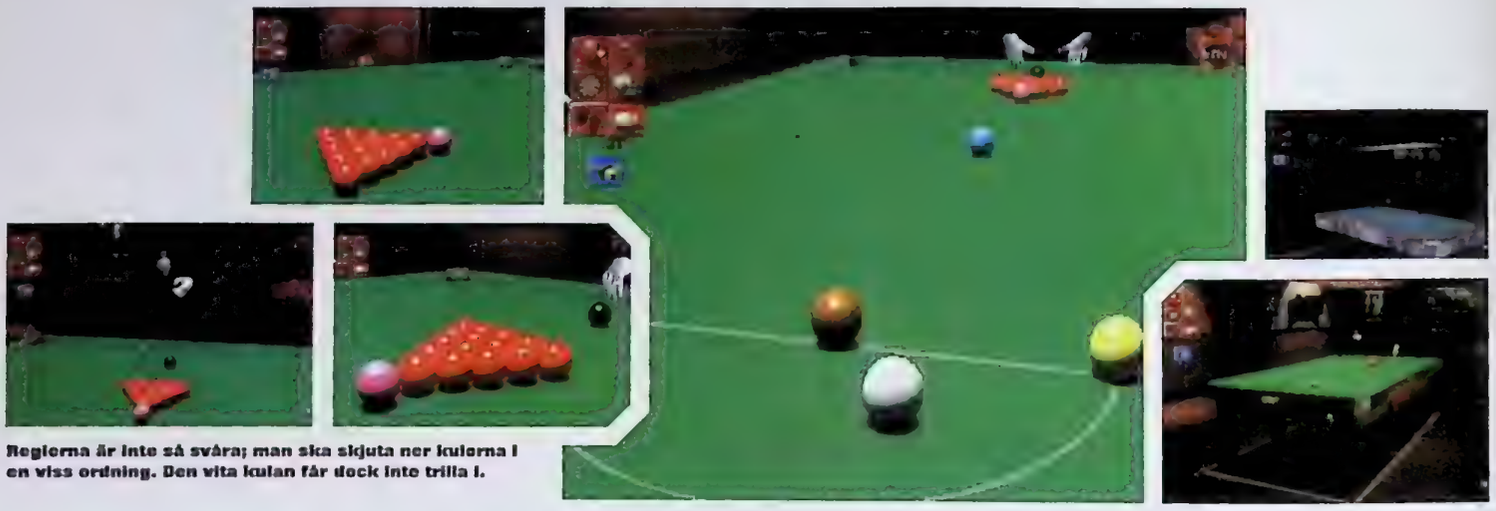
ACTIVISION.

PlayStation

Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm
Tel. 08-736 47 60, Fax 08-736 47 71, www.multimedia.bonnier.se

Activision is a registered trademark and "Tony Hawk's Skateboarding" is a trademark of Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. "Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk." Licensed by Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
All other trademarks and trademarks are the properties of their respective owners. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console.

LOADING 57% COMPLETE



Reglerna är inte så svåra; man ska skjuta ner kulorna i en viss ordning. Den vita kulan får dock inte trilla i.

JIMMY WHITE'S CUEBALL

Nu när PC-succén blir TV-spel är det bara att börja krita biljardkön.

Speltyp: Sport
Utgivare: Virgin
Utvecklare: Awesome
Släpps: Oktober

Få biljardspel kan mäta sig med *Jimmy White's*. Vi har pratat med Archer Maclean för att få reda på hur det kommer sig.

Berätta lite om spelet.
Det grundläggande är att spelaren går runt i olika interaktiva miljöer. Spelet innehåller vanlig biljard och andra liknade spel. Jag ville skapa ett massivt rum där man kan undersöka allting man ser och använda det på ett eller annat sätt.

Vilket inslag är du mest nöjd med?
Användningen av motion capture-händer som ser precis ut som vita handskar. De fungerar både som ens motståndare och domare men de kan också representera åskådare.

Kan man göra några tricks?
Visst. Man kan själv pröva lösningar eller låta datorn lösa olika problem. Man kan till och med spara trickstötar och se om ens vänner klarar av dem. Vi har ett trick som är helt otroligt; alla 22 biljardkulor åker ner i en och samma stöt.

Hur har ni gjort för att återskapa den precision som sporten kräver?
Vi har studerat riktiga situationer och använt oss av en hel del matematik. Innan vi började arbeta gjorde vi en omfattande research för att lära oss mer om de fysiska förutsättningarna.

Vilka problem stötte ni på när ni konverterade spelet från PC till PlayStation?
Nackdelen med PlayStation är att den inte kan hantera matematiska formler lika bra som PC. Jag tror att det är anledningen till varför det inte görs så många bra biljardspel till PlayStation.

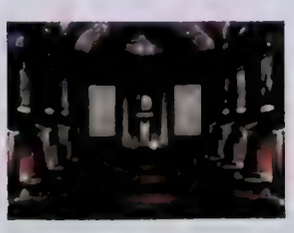
Finns det några minispel?
Ja, massor. Förutom att spela biljard har vi lagt in ett väldigt roligt dart-spel, en version av mitt favorit-shoot 'em up (*Dropzone*), jukeboxar och flera andra saker.

På vilket sätt bidrog Jimmy White till spelet?
Han gav oss råd om hur olika stötar skulle utföras. Det roliga var att han var ganska klumpig med musen men varje gång jag använde den och han instruerade satt stötarna.

Kan en nybörjare ha roligt med det här spelet?
Javisst, man behöver inte vara något biljard-fan.

Avslöja en hemlighet om spelet.
Nej, ni får upptäcka dem på egen hand.

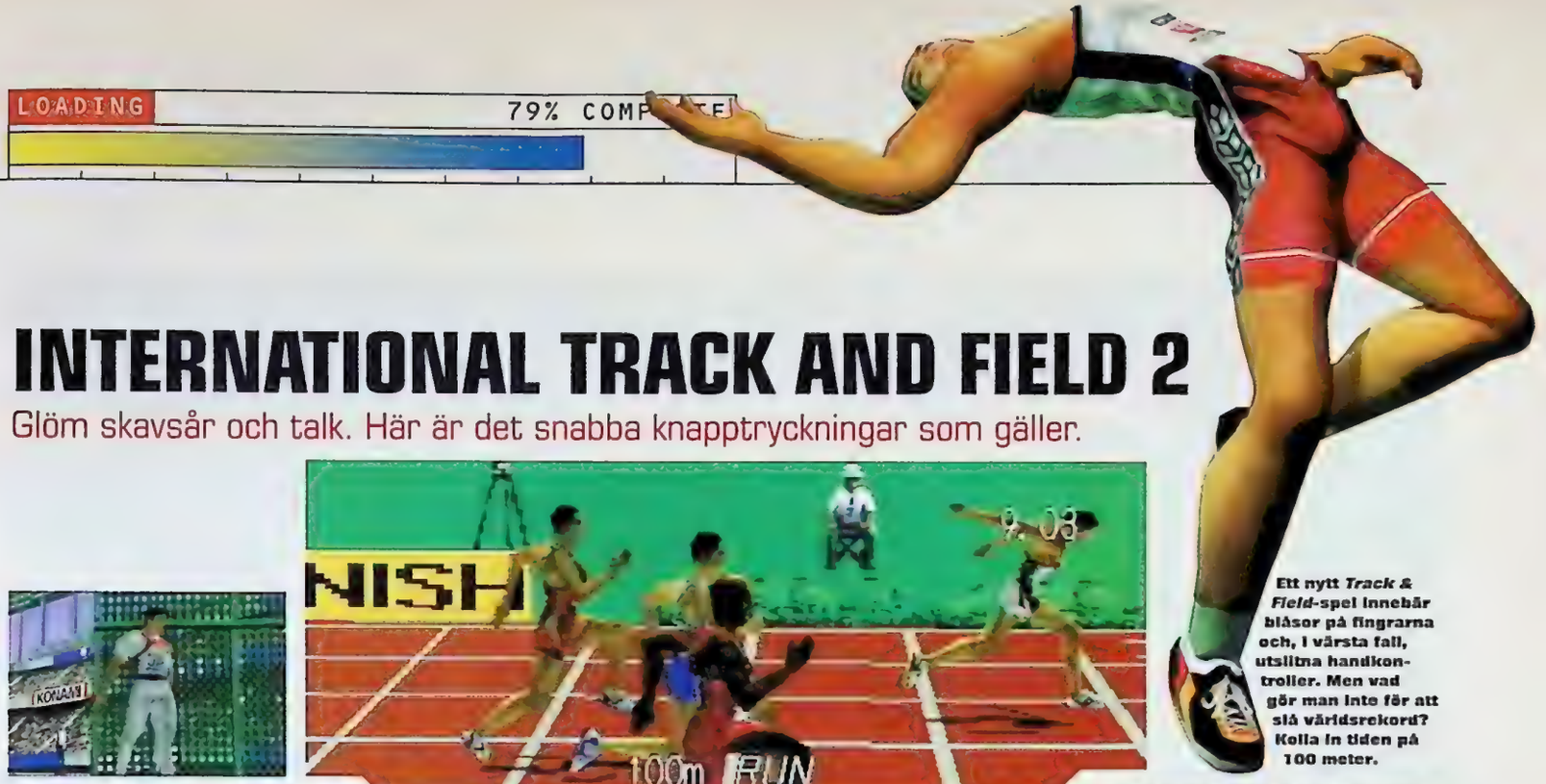
Produktplacering i sina egna spel är väl ändå ganska onödigt?



PROFILEN

Archer Maclean

- Titel
- Arbetsbeskrivning
- Spelhistoria
- Favoritspel



INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2

Glöm skavsår och talk. Här är det snabba knapptryckningar som gäller.

Ett nytt *Track & Field*-spel innebär blåsor på fingrarna och, i värsta fall, utslitna handkontroller. Men vad gör man inte för att slå världsrekord? Kolla in tiden på 100 meter.

Speltyp: Sport
Utgivare: Konami
Utvecklare: Konami
Släpps: November

"Track & Field" betyder mångkamp på svenska. Internationellt sett är inte Sverige någon särskilt bra friidrottsnation, men i TV-spel är allting möjligt. Det har i alla fall speltillverkaren Mr Hose sagt.

Berätta lite om spelet.
Det är ett friidrottspel där man ska spela sig igenom en serie av grenar. Det gäller att få så många poäng som möjligt. På varje gren ställs minimikrav på resultatet och misslyckas man får man inte fortsätta. Det primära målet är så klart att hamna överst på prispallen.

***Track & Field* var ett bra spel. Vad har ni gjort för att uppföljaren ska bli ännu bättre?**
Det handlar fortfarande till stor del om att trycka på knappar så fort som möjligt, men *International Track & Field 2* innehåller också några grenar som kräver både bra reflexer och timing. I vissa grenar måste man även använda särskilda taktiker för att kunna besegra motståndarna.

Några nya grenar?
Kanot, gymnastik, cykling, tyngdlyftning och svikt.

Finns det någonting som ni är extra nöjda med?
Grafiken har blivit bättre och spelet är nu väldigt realistiskt, särskild vad beträffar atleternas animation.

Finns det några riktiga atleter med i spelet?
Vi kommer inte att använda några riktiga namn. Mer än så kan jag inte säga just nu.

Hur blir det med andra Konami-karaktärer? Kan vi se fram emot några gästspel?
Tyvärr har vi inte haft tid till sådant. Vi har koncentrerat oss så mycket på spelbarheten.

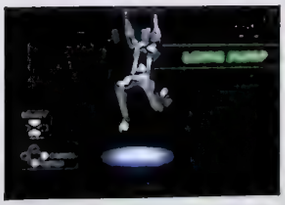
Hur många personer kan spela samtidigt?
Fyra.

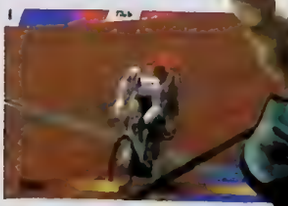
Kommer det att komma något *Track & Field*-tillbehör med mjuka knappar som förhindrar blåsor?
Bra idé. Det är kul att höra att det finns fanatiska spelare.

Vad tycker du bäst om i *International Track & Field 2*?
Personligen tycker jag att cyklingen, som är en av de nya grenarna, är väldigt rolig. Jag har testat spelet så många gånger att jag har börjat få ont i fingrarna. Jag tycker att man ska komma ihåg att *Track & Field*-spelen gör sig bäst när man spelar tillsammans med andra personer.

Vilka andra spel har teamet som gjorde *International Track & Field 2* jobbat med?
Några var inblandade i arbetet med originalet och de flesta var med och utvecklade *Nagano Winter Olympics '98*.

Avslöja en hemlighet om spelet.
Försök att få fram de hemliga karaktärerna från det första spelet.





***International Track & Field 2* innehåller fem helt nya grenar, däribland cykling.**

PROFILEN

Mr Hose

Ända sedan *FIFA 97* har Electronic Arts fotbollsserie förknippats med kvalitet. Av bilderna att döma verkar inte årets upplaga bli något undantag.

FIFA 2000

Lagom till milleniumskiftet släpper Electronic Arts en ny upplaga av *FIFA*. Naturligtvis är förväntningarna höga.

PROFILEN

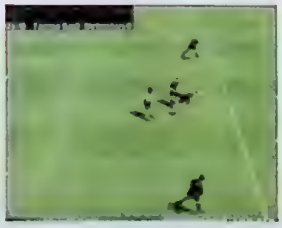
Matt Brown

- Titel:
- Arbetsbeskrivning:
- Spelhistorik:
- Det har spelets influenser:
- Favoritspel:

Speltyp: Fotbollssimulator
Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Electronic Arts
Släpps: November

Kanadensarna har uppgraderat sitt *FIFA*-koncept. Men hur ska de kunna konkurrera med *International Superstar Soccer*-teamet och Sonys egna storsatsning? Matt Brown förklarade för oss.

Berätta om spelet.
FIFA 2000 är det mest levande och visuellt imponerande fotbollsspelet någonsin. Spelarna reagerar mer direkt och precist än tidigare. Vi har ägnat det senaste året till att försöka återskapa de inslag som gör fotboll till världens populäraste sport. Vi har givit spelet ett taktiskt djup som det tidigare saknade, förbättrat samspelet mellan spelarna och vi har också ett nytt kamerasystemen med helt nya repriser och så vidare. I PlayStation-versionen uppdateras bilden 25 gånger per sekund och spelarna består av fler polygoner än tidigare. En annan sak vi har förbättrat är ljussättningen. Gräset ser till och med ut som riktigt gräs.



I *FIFA 2000* har den artificiella intelligensen förbättrats. Återstår bara att se om motståndet verkligen har blivit bättre.

Kan vi förvänta oss några nyheter?
Förutom de jag tidigare nämnde är det mycket lättare att leva sig in i *FIFA 2000*. Det är nu möjligt att skjuta bollen på motståndarna så att den till exempel studsar ut till hörna. Det går också att blockera skott med kroppen, vilket gör att spelet känns både realistiskt och levande. Intensiteten från de tidigare spelen finns kvar men den här gången hinner man planera sina anfall mer noggrant innan försvararna snor bollen. Vi har också gjort kontrollen lättare, utan att spelet för den sakens skull tappar finess, och ändrat på många av rörelserna.

Kan man fortfarande dribbla med bollen?
Visst. Det nya kontrollsystemet innehåller flera häftiga tricks och finter. Men för att kunna lura motståndarna måste man förstås öva ordentligt.

Hur många lag finns med?
Sist vi räknade fanns det 450. Som vanligt får vi massor av önskemål om nya ligor och lag. Vi har försökt att pressa in så många av dessa som möjligt.

Vilka nya turneringar kan vi se fram emot?
Season Mode, där man spelar sina liga- och cupmatcher enligt ett på förhand bestämt schema, fanns inte i de tidigare spelen. Fast vi har inte för

Med förbättrad grafik och över 450 lag hoppas Electronic Arts på att *FIFA 2000* ska kunna hävda sig lika bra som sina föregångare. För att det återigen inte bara ska bli en uppdaterad version har utvecklarna bland annat ändrat på kontrollen.

den sakens skull tagit bort det gamla löpande säsongssystemet.

Vad beträffar cuper finns det något som vi kallar League Cup, två europeiska cuper samt, precis som förut, en möjlighet att skapa sina egna cuper och ligor. Dessutom innehåller *FIFA 2000* en klassisk cup med 40 av de bästa lagen från 1900-talet. Om man så önskar går det också bra att välja ett av dagens lag och möta ett av de klassiska lagen.

Vem kommenterar matcherna?
Som du säkert anade har vi återigen använt oss av en av våra gamla hjältar. Mark Lawrenson analyserar matchen och Gary Lineker välkomnar.

TV-repriser och varierande kameravinklar?
FIFA 2000 innehåller några stycken nya väldigt häftiga repriser. Vissa ser ut som traditionella TV-repriser medan andra är betydligt mer spektakulära.

Är domarna bra?
Vi har programmerat dem så att de alltid ska känna igen en oschyssthet men en del är mer toleranta än andra. Precis som i de tidigare spelen kan man själv ställa in hur sträng domaren ska vara.

Hur bär ni er åt för att lagen ska vara så uppdaterade som möjligt när spelet släpps?
Vi har haft ett team som de senaste 12 månaderna uteslutande har ägnat sig åt att samla information om lagen och spelarna. Allt från vikt, längd, träffsäkerhet och aggression till hårfärg, frisyr och kroppsbyggnad har studerats.

Finns det något managerinslag?
Ett helt nytt strategisystem gör det möjligt för spelaren att i större utsträckning än tidigare påverka spelets uppbyggnad med taktik. Tack vare att den artificiella intelligensen har blivit högre har ens medspelare en bättre förmåga att anpassa sig till olika spelstilar.

Är arenorna hämtade från verkligheten?
Eftersom det finns över 450 lag skulle det bli för mycket arbeta om varje lag skulle ha en egen korrekt återgiven hemmaplan. Vi har istället valt att satsa på några olika sorters arenor som liknar de som finns ute i Europa.

Finns det några planer på att bygga ett nytt Wembley?
Det skulle vi älska. Har du ritningarna? Det nya Wembley kommer säkert finnas med i framtida versioner, men jag tvivlar på att vi hinner få med arenan i *FIFA 2000*.

Stötte ni på några tekniska problem under utvecklingen?
Att få med alla coola effekter, göra spelarna ännu snyggare och öka uppdateringen av bilden var den största utmaningen.

Några hemliga drömlag?
Det finns över 40 klassiska lag. Bara vissa av dem finns med från början. De andra kommer fram i takt med att man blir bättre.

Vem var motion capture-modell det här året?
Vi har fått hjälp av Sol Campbell, landslagsback och en av Tottenhams viktigaste spelare. Tack vare de rörelser Sol gjorde har vi kunnat få med saker som riktigt hårda tacklingar och psykologiskt spel. Det ska bli mycket spännande att se hur spelarna reagerar på det.

Avslöja en hemlighet om spelet.
De kommer att finnas spelare med rosa hår och grön hud.

Du kan välja och vraka bland alla lag i spelet. Vad sägs om en vänskapsmatch mellan Sverige och USA?

Formula 99

Årets upplaga av *Formula 1* är bättre än den förra. Men så görs det ju också av ett annat team.

De två första *Formula 1*-spelen gjorde succé. Sedan kom *Formula 1 ´98* och förstörde seriens goda namn. Exakt hur Visual Sciences gick till väga för att ta bort alla bra saker från de tidigare spelen behöver vi kanske inte veta, det räcker med att konstatera att *Formula 1 ´98* inte ens var hälften så snyggt eller roligt att spela.

Men det där är nu historia. Visual Sciences har blivit frântagna uppdraget och årets upplaga utvecklas istället av franska Studio 33. Och de borde ju kunna dra lärdom av sina kollegors misslyckande.

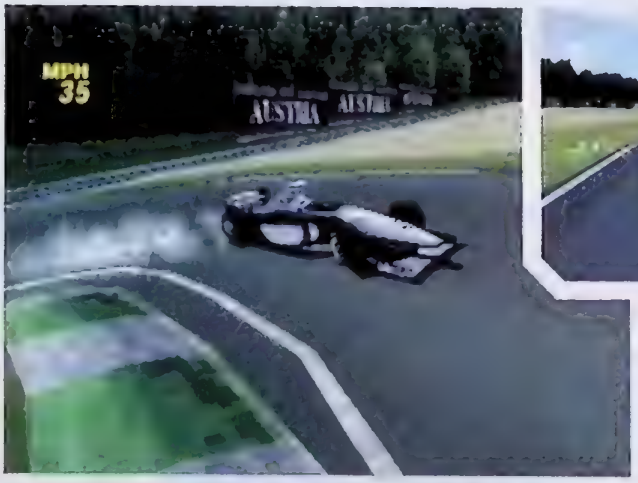
Att Studio 33 har valt att satsa på ett realistiskt simulator-upplägg med riktiga förare och officiella *F1*-banor (till och med den för året helt nya Malaysia-banan finns med) är intressant, men allra mest positivt är att spelet utvecklas av samma team som gjorde det fantastiska *Newman-Haas Racing*. Till skillnad från de utvecklare som bara återanvänder andras idéer har Studio 33 någonting nytt att komma med. *Formula 1 ´98* var trögt och fyrkantigt men *Formula 1 ´99* är snabbt och smidigt. Bilarna i *Formula 1 ´98* var gräsliga och tråkiga att köra men bilarna i *Formula 1 ´99* är både behagliga att se på och köra. I *Formula 1 ´98* verkade det finnas hur många brister som helst men *Formula 1 ´99* verkar nästan felfritt. Om man är ute efter ett racingspel som kan komplettera den riktiga F1-cirkusen kan *Formula 1 ´99* mycket väl visa sig bli en perfekt lösning.

Istället för att försöka fixa felen från *Formula 1 ´98* valde Studio 33 att helt och hållet börja om på nytt. Det resulterade bland annat i en ny grafikmotor som gjorde det möjligt att visa banorna i högre upplösning. Och fyra olika kameravinklar (en kamera på motorhuven, en i cockpit och två bakom bilen).

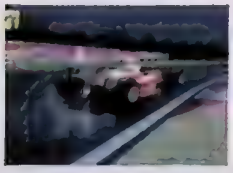
Även under ytan finns det många nya saker. Istället för Arcade Mode finns det någonting som heter Quick Race. Detta spelsätt är utvecklat så att man ska kunna kasta sig in i leken direkt, utan att behöva öva innan. Och när man går in i menyn märker man att alla riktiga förare och bilar finns med. Studio 33:s fokusering på detaljer märks också om man spelar en hel säsong; efter Silverstone-loppet byter Ferrari ut Schumacher (som bröt benet i det loppet) mot Mika Salo.

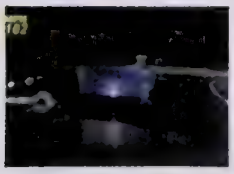
Precis som de tidigare spelen i serien bygger *Formula 1 ´99* huvudsakligen på Grand Prix Mode, som är ett spelsätt med tre olika alternativ: Single Race, Championship Race (där det gäller att samla så många poäng som möjligt i 16 lopp) och Test Drive (träning).

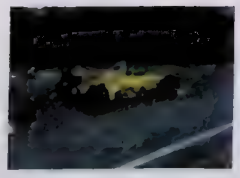
Givetvis kan man ändra på de flesta av bilens inställningar, men för att även de som inte är så vana vid att meka med bilar ska få någonting att välja mellan har Studio 33 lagt in tre stycken förinställda konstruktioner. Fast eftersom motorns kapacitet då bara utnyttjas till 95% är det inte riktigt lika bra. För att kunna ut-



***Formula 1 ´99* ser ut att ha mer gemensamt med de två första spelen än fjolårets fiasko.**





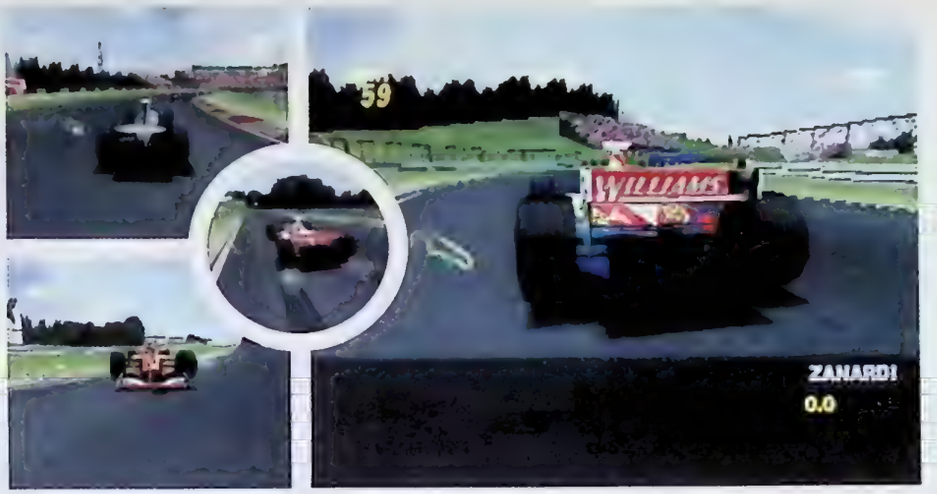


Riktiga förare, bilar och officiella banor. Vad mer kan man begära?

Det allra bästa med årets upplaga av *Formula 1* är förmodligen att det inte utvecklas av Visual Sciences.

■ UTGIVARE: Sony ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Studio 33 ■ SPELTYP: Racing



Enligt Sony kommer förarna i spelet att köra ungefär på samma sätt som de gör i verkligheten. Vi räknar därför med att Schumacher kommer att bli en tuff motståndare.

nyttja bilen optimalt måste man lära sig att ställa in såväl fjädring som bromsar och däcktryck.

Den som vill ha ännu mer valmöjligheter kan själv bestämma hur tåliga bilarna ska vara, hur mycket de ska sladda, om vägunderlaget ska spela någon roll och om motorerna ska kunna krångla. Vad beträffar vädret kan man även själv avgöra under vilka förhållanden man ska spela. Om man till exempel vill att det ska regna måste man även ta ställning till om regnet ska vara konstant eller avta under loppen. Och om man är osäker på vädret är det bara att ta en titt på tredygns-prognosen.

Slutligen ska även nämnas att spelet är programmerat så att man ska kunna känna igen de olika förarna på deras körstil: Schumacher är till exempel från och väldigt svår att köra om medan Damon Hill är extremt försiktig.

Dean Evans

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- *F1 98* har gjorts om från grunden.
- Korrekt återskapling av Formel 1-säsongen 1998.
- Spelet har en officiell Formel 1-license och har rätt atmosfär med kommentatorn Murray Walker

● NACKDELAR

- Ingen arkadliga för av som gillar bilspel av *Ridge Racer*-typ.
- Bilkollisionerna är lite grovhuggna.
- Bilarna beter sig som sina verkliga kopior, det vill säga för tråkigt.

● VÅRT STALLTIPS

Det här är ett stort fall framåt från *Formula 1 97*, och skam vore det vid annars. Det här verkar vara en spännande TV-spelsversion av sporten där 200 000 spänn bara räcker till en ny rattuppsättning. Den nya grafikmotorn gör omdömmet, vilket märks särskilt väl när man startar sist i ledet i en tävling. Det här kan bli riktigt bra.

Viper Technologies AB

Telefon: 013-100678 Fax: 013-261903 www.viper-tech.com

Dreamcast Game Killer
Spela alla JAPAN/USA/PAL spel på din Dreamcast. Kommer under oktober.

FLER ÅF SÖKES!

Playstation Game Killer

Spela alla sorters spel utan problem!

Nu kan du spela ALLA SORTERS SPEL på din Playstation. Monteras blixtsnabbt och påverkar INTE garantin! Spelen laddar snabbare och du kan fuska med Action Replay/Gameshark koder. Inbyggt 3MB okomprimerat minneskort. **Du kan spela Final Fantasy 8 med en modifierad maskin utan att ta bort modifikationen!**

279:-

Universal Playstation 9002

Klarar ALLA SORTERS SPEL.Fungerar även med Final Fantasy 8 mfl. Sony minneskort, Sony Dual Shock och RGB stereo scart medföjer.

1699:-

Playstation VCD card 650:-

Nu kan du se alla VCD filmer på din Playstation! Passar alla modeller. Inbyggd Game Killer. Special RGB scart gör att du kan se NTSC filmer på din TV. Enkel att använda med OSD! **Fjärrkontroll 100:- VCD CARD TILL MODELL 9002? RING!**

SMART VIDEO CONVERTER

Har du tvpsel, DVD mm från USA/Japan och en TV som inte har RGB scart är detta lösningen! Har Video, ljud och Antennutgång. 48 bits färgomvandling ger mycket bra kvalité

Till PSX: 298:- Till DVD/VCD mm 699:-

Playstation tillbehör

Ny laserenhet nu i lager!!	**498**
Passar alla PSX modeller. Vi lämnar ej garanti på lasern	
GameBoy Adapter	**498**
Spela alla GameBoy spel! Med Game Killer funktion	
PocketStation nu i lager	**599**
Kylfläkt	299
Kablar,mm	
RGB-scart kabel med stereo&gcon	100
Joypad förlängnings kabel	80
Sitter du på golvet för att du inte når soffan? Get real!	
System/Link kabel - spela nätverk	80
Super-VHS kabel, ger bäst bild	148
Joypads, Rattar mm	
Sony Dualshock Color	250
Finns i 5 färger i genomskinlig plast!	
Dual Shock XL - större handtag	200
Standard joypad	100
Golden Bullet Guncon pistol m. pedal	349
Falcon Gun med äkta lasersikte	499
MUS för Strategi/RPG mm	198
Multitap- spela 4 st tilsammans!	249
DANS-matta - spela och dansa!	**499**
DUALSHOCK Ratt med pedaler	**699**
Robust skakande ratt med växelspak och fotpedal	
Minneskort	
Sony 15 block, 5 olika färger	**148**
120 block minneskort	**179**
Motsvarar 8st. Sony minnen. Tydlig display	
600 block minneskort	**298**
Motsvarar 40st Sony kort. Det enda kortet du behöver!!	
Uppgradering, alla modeller	**400**

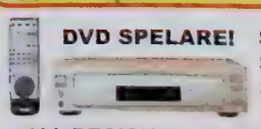
PSX MP3 DJMAN 699:-
Spela MP3 musikcd! Har massvis med funktioner sin random play mm. Stereo ut. Inbyggd Game Killer/fuskkassett.

BESÖK VÅR NYA AFFÄR PÅ AGATAN 10 I LINKÖPING!

BESTÄLL GÄRNA FRÅN VÅR WEB SHOP WWW.VIPER-TECH.COM - ÖPPEN 24H!

ACTION REPLAY/MINNESKORT 298:-
Vill du kunna spela (alla sorters) spel på din PSX modell 9002? Eller vill du kunna fuska i spel med alla slags koder? Ring så berättar vi hur!!

DVD CODEFREE OMBYGGNAD
Vi uppgraderar alla DVD-spelare så att de kan spela alla regioner och kopplar bort Macrovisionskydd. Både Gör-Det-Själv och professionell installation med 1 års garanti. Våra modifieringar är bäst då spelarna ej tappar någon som helst funktion!



DVD SPELARE!

SONY DVP-S725	8495:-
SONY DVP-S525	6995:-
SONY DVP-S7700	11495:-
PIONEER DV-525	5995:-

ALL REGION 1-6 - CODE/MACROVISON FREE

Under 18 år? Då måste du ha målsmans tillstånd för att beställa. Vi har inte öppet köp. Utlöst vara debiteras med 200:- för brev och 250:- för paket. Fel måste påpekas omgående. Vi reserverar oss för prisändringar. Design och layoutsättning kan avvika från den i annonsen.

Tillbaka till graven

Lara går tillbaka till sitt ursprung i senaste äventyret på PlayStation. PSM letade upp Core Designs Adrian Smith för att samtala om det nya *Tomb Raider*-spelet.

Trots att historien om Core Design sträcker sig över tio år och 50 speltitlar är de fortfarande mest kända för en enda sak – Lara Croft. Denna pistolskjutande, stjorbystade cyber-babe är stjärnan i ett av tidernas bäst säljande spel, *Tomb Raider*. Låter det bekant? Det borde det göra. De flesta som äger en PlayStation har med största sannolikhet köpt åtminstone ett av de tre spelen i serien. Försäljningssiffrorna börjar nu närma sig 16 miljoner exemplar, vilket gör Core till ett av tidernas ledande spelföretag och Lara Croft till en av 90-talets största TV-spelsikoner. Glöm alla rultiga italienska rörmokare och framför allt alla blå igelkottar – PlayStation-spelare ägnar hellre sin tid åt den välformade Lara. Och vem kan klandra dem för det? ▶

Svenska
Magasinet
OKT

Innan vi får titta på det nya spelet talar vi med Adrian Smith, utvecklingschef på Core Design, som berättar att det första *Tomb Raider*-spelet en gång höll på att förbli det enda.

"När vi blivit klara med *Tomb Raider* tänkte vi naivt nog: "Tack och lov för det! Ett sådant spel gör vi aldrig igen..."

Så vad gjorde att ni ändrade er, förutom att det första spelet sålde så bra?

"Just då var folk desperata efter ett *Tomb Raider* med fler banor. Men jag skulle ändå inte kalla det vi gav dem en tilläggsskiva. Vi lade ned mycket arbete på det andra spelet och gjorde en hel del förändringar. Även det spelet blev en succé."

Men "succé" är kanske inte ett tillräckligt starkt ord. *Tomb Raider 2* blev nämligen det snabbast säljande TV-spelet någonsin och det har idag sålts i över fyra miljoner exemplar. Alltså var det inte konstigt att man strax efteråt tillkännagav produktionen av *Tomb Raider 3*.

"*Tomb Raider 3* var ett intressant projekt för oss. Det var ett spel vi förväntades släppa, men att marknadsföra ett tredje spel som en separat titel framstod som en rejäl utmaning. *Tomb Raider 3* utvecklades av ett helt nytt produktionsteam, som fyllde spelet med nya idéer och utmaningar. Vi styrde också spelstilen åt ett något annorlunda håll. Vi kände att folk ville ha en mer långvarig spelupplevelse, med mer utforskning och sådant, och det var vad de fick."

En del tyckte att allt utforskandet i *Tomb Raider 3* gjorde spelet en aning frustrerande. Vilken sorts respons fick ni från alla fans?

"Reaktionerna var egentligen inte negativa, men antagligen blev de riktiga *Tomb Raider*-entusiasterna inte helt nöjda. Spelet var inte exakt vad de ville ha. Några var nöjda och andra var det inte. Och den typen av reaktioner är svåra för oss att hantera. Men jag tror att vi gjorde *Tomb Raider 3* en aning för svårt och stort, vilket egentligen låter lite konstigt. Själva banorna var enorma; vilket tvingade spelaren till tröttsamma uppgifter; vandra hit, plocka upp ett föremål, vandra runt i ytterligare 20 minuter för att komma tillbaka igen, plocka upp ett annat föremål, och så vidare. Spelaren tappade bort handlingen, tappade riktningen, tappade allt! Det är så konstigt, för ett år innan spelet släpptes tjatade alla om att de ville ha möjligheten att utforska banorna ordentligt. Och när vi gav dem den möjligheten visade det sig att de inte alls ville ha det så."

Så vad har ni för planer för *Tomb Raider: The Last Revelation*?

"Vi satte oss ned och diskuterade saken och kom fram till att helt börja om från början, för att göra det nya spelet totalt annorlunda. I *Tomb Raider* fokuserade vi på utforskning, i *Tomb Raider 2* fokuserade vi på äventyr och i det tredje spelet försökte vi kombinera båda två i ett och samma spel. Så vi kände nästan instinktivt vad vi ville göra med det fjärde *Tomb Raider*-spelet. Vi har ett antal nyckelmål i den här produktionen. Först och främst gäller det, tro det eller ej, att locka till oss helt nya spelare. Som ni vet har *Tomb Raider*-serien varit omåttligt framgångsrik, men nu vill vi helst väcka intresset hos dem som aldrig spelat *Tomb Raider* förut. Vi är ganska säkra på att de trogna *Tomb Raider*-entusiasterna kommer att stötta oss, men vi vill ändå intressera en ny publik. Detta är svårt att uppnå med det fjärde spelet i en serie, eftersom många tror att man först måste spela de första tre titlarna."

Hur tänker ni lösa det problemet?

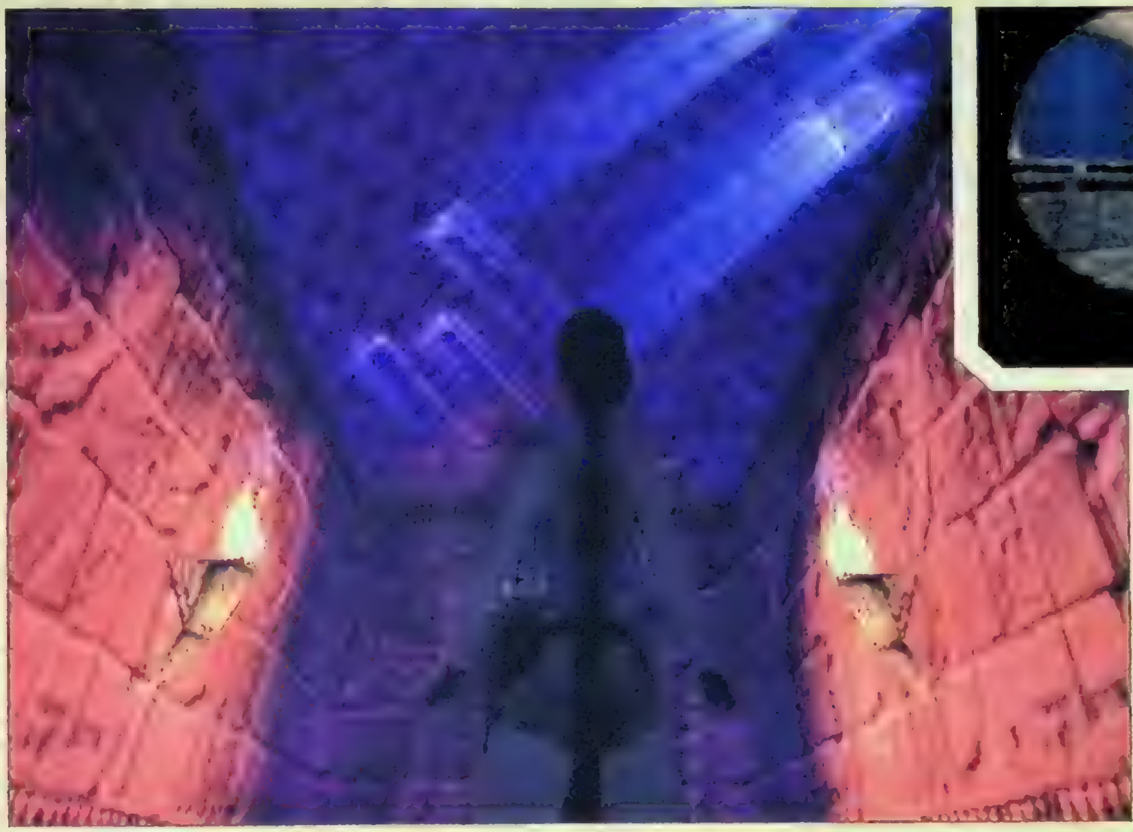
"*Tomb Raider 3* var för svårt, så *Tomb Raider: The Last Revelation* måste vara lättare. Men samtidigt måste det vara utmanande för de redan frälsta *Tomb Raider*-entusiasterna. Den balansen har vi försökt åstadkomma på en rad olika sätt. Vi har förändrat spelets upplägg så att de som stoppar in CD-skivan och trycker på play inte alls kommer att få se det de förväntar sig. Bland annat genom att ta bort de gamla passen och inventariemenyerna. Spelaren kommer inte alls att känna igen sig. I den första delen av spelet finns Lara inte ens med. Eller rättare sagt: Lara finns med, men som en yngre upplaga av sig själv. Vi försökte att vara lite retro, ungefär som George Lucas kan man säga. Idén till detta uppstod ur vår önskan att kunna introducera konceptet till nya spelare så att de direkt förstår vad det hela handlar om. I spelet arbetar Lara tillsammans med en annan karaktär, Von Croy, som är hennes mentor. Han lär först upp Lara, och finns sedan med i resten av spelet som rådgivare och vägledare."

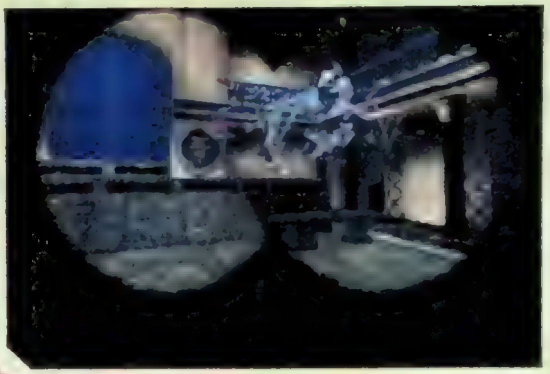
Trots allt detta lär ju spelupplägget vara i stort sett detsamma som tidigare. Men vad kan vi vänta oss för nytt? Några nya rörelser? En ny garderob?

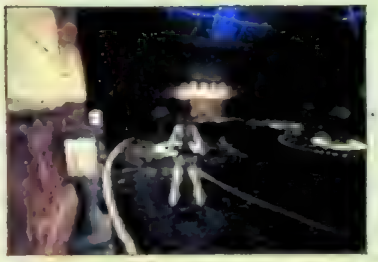
De nya fienderna är grymmare än någonsin. Frågan är om Lara Croft skapades för spelet *Tomb Raider*, eller var det egentligen bara för att utvecklarna hade svårt att träffa tjejer?

"*Tomb Raider: The Last Revelation* är ett äventyr i ordets rätta bemärkelse. Det är ett och samma spel från början till slut och innehåller inte en mängd olika platser som Lara kan springa fram och tillbaks mellan. Detta är första gången vi gör ett *Tomb Raider*-spel där Lara håller sig till ett enda geografiskt område. Detta innebär att vi kan göra handlingen sammanhängande genom hela spelet, vilket skiljer *Tomb Raider: The Last Revelation* drastiskt från allt vi tidigare producerat. Handlingen har blivit en integrerad del av äventyret och den berättas gradvis genom hela spelet. För att låta handlingen utvecklas långsamt har mellansekvenser, videosekvenser och interaktion med andra karaktärer använts. Detta är också något nytt för oss, tidigare har vi alltid hållit oss till en hand-

"När vi var klara med första Tomb Raider tänkte vi i vår naivitet: 'Tack gode gud att det är över! Vi ska aldrig göra ett till...'"







Med hjälp av ny teknik ser Lara bättre ut än någonsin. En ny finess som ni kan se uppe till höger är att Lara kan använda kikare.

"Det utspelar sig i Egypten, vilket antagligen är den bästa platsen för Tomb Raider. Lara är trots allt en gravplundrare, så vad passar bättre än Egypten? Det var där allt startade..."

ling i taget per bana. Hur spelaren interagerar med de andra karaktärerna har stor inverkan på spelet som helhet."

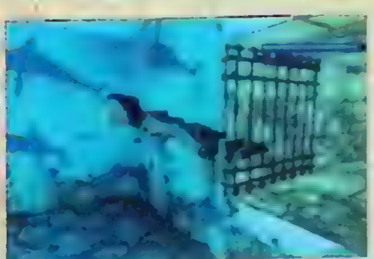
Tomb Raider: The Last Revelation utspelar sig i Egypten, vilket innebär en sorts återgång till spelets rötter. De som spelat de tidigare titlarna minns säkert att flera av de mest spektakulära banorna innehöll sammandrabbningar med mumier och liknande på deras hemmaplan.

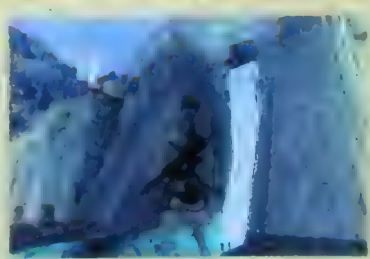
"Det hela utspelar sig i Egypten, vilket kanske är den mest passande platsen för ett *Tomb Raider*-spel. Som titeln antyder är ju Lara specialist på att plundra gravar, och det finns knappast någon plats som är bättre lämpad för sådant än just Egypten. Det var där som allting startade och det är ett spännande område som omhöljs av många mysterier. Genom att låta handlingen utspela sig där kan vi dessutom lägga in underliga saker i spelet, utan att de blir opassande eller överdrivna. Dessutom ger det oss chansen att låta händelserna äga rum i en miljö som finns i verkligheten."

Miljön är alltså annorlunda från de tidigare spelen. Men hur är det med det tekniska, har även spelmotorn förändrats?

"Spelmotorn har förändrats en hel del. Vi har tagit bort allt sådant som folk är vana vid; föremålen som skulle dras eller knuffas framåt, spakarna, nycklarna och så vidare. Spelet innehåller även ett nytt inventariesystem. Nu samlar man inte bara föremål och lägger till dem i menyn. Tack vare ett nytt system kan spelaren undersöka och använda varje föremål, och till med kombinera flera föremål för olika ändamål. Detta innebar en stor förändring som har låtit oss konstruera många nya typer av pussel.

Föremålen i inventarielistan är inte alltid nödvändiga för att spelaren ska komma vidare i spelet, men oftast gör de saker och ting lättare. Den som till exempel ska skjuta ned några krukor som hänger i taket behöver inte sikta så noga om det finns några granater i packningen. Den som inga har måste istället skjuta med sitt hagelgevär och bara hoppas på att ha tur. På så sätt blir valet av vapen ett taktiskt beslut. Vidare lämpar sig armborstet bäst när man ska sikta mot enstaka mål, eftersom det används ur ett förstapersons-perspektiv. Den som vill kan även använda det mot flera mål samtidigt, men då fungerar det inte lika bra. Andra fördelar med det nya inventariesystemet är att spelaren tvingas interagera mer med omgivningarna och tänka mer än tidigare. Den som har en ficklampa och några batterier kan lysa upp sin omgivning. Men den som inser att ficklampan dessutom kan kombineras med en hagelbössa har genast ett vapen som kan användas i mörkret. *Tomb Raider: The Last Revelation* är alltså ett helt nytt spel. Det är svårt att sätta fingret på exakt hur mycket i det som är nytt, men rent tekniskt är det verkligen helrenoverat. [illegible] av spelmotorn är helt ny. Det är fortfarande ett äkta *Tomb Raider*-spel, men det [illegible] som [illegible] från de tidigare titlarna har gjorts om. [illegible]"





För varje spel som släppts har grafiken blivit bättre, och *Tomb Raider: The Last Revelation* är inget undantag.

Nedan ser vi hur Lara möter ett skelett. Till höger poserar en Lara-docka framför keyboardet i Core Designs studio.

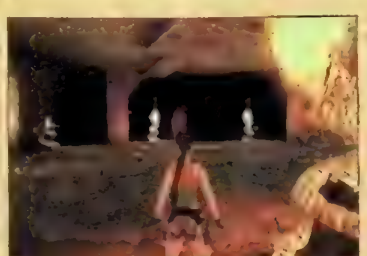
De grafiska förbättringarna märks direkt – det nya ljussystemet gör så att nivåtillverkarna kan förverkliga sina visioner på ett sätt som tidigare var omöjligt.

Efter att ha hört allt detta fick Svenska PlayStation-Magasinet, drogladdes av förväntning, träffa utvecklingsteamet och få en första smygtitt på det lovande nya spelet. Och *Tomb Raider: The Last Revelation* är verkligen helt otroligt. De grafiska förbättringarna märks omedelbart, främst tack vare de nya ljuseffekterna som har lärt bankonstruktörerna realisera sina visioner på ett sätt som aldrig tidigare varit möjligt. Föremålen som flyger sparkda i luften är organiskt utformade och ser helt solida ut, vilket gör dem mer realistiska än tidigare. Lara ser också bättre ut än hon någonsin gjort och det är kompakt på grund av någon plastikkirurg. Hennes yttre är tänkt av helt nya texturer som ger henne ett mycket mjukt utseende.

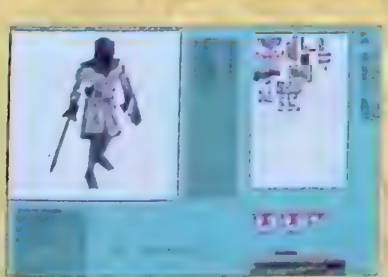
Något som märks även tydligare är den nya artificiella intelligens som många av fienderna drivs av, vilket gör dem betydligt farligare än förut. Exempelvis finns det en ninja-liknande fiende som är bevapnad med ett svärd, en pistol, och möjligheten att utföra alla rörelser som Lara är kapabel till. Den som inte vet vad denna fiende förmår kan lätt tro att det räcker med att helt enkelt flytta sig bort från honom genom att hoppa över hinder och klättra runt en ände för att undgå hans attacker. Men i en sådan situation skulle han till spelarens stora förvåning kunna göra exakt samma saker för att snart vara nära nog att attackera. Alla fiender i spelet är inte så här intelligenta eller aggressiva, men med en sådan här utmaning i halarna har spelaren all rätt att bli nervös.

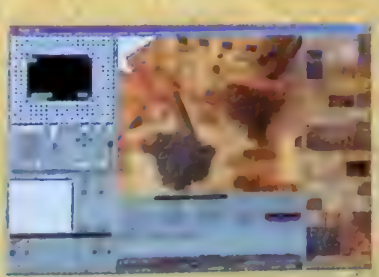
Vad som gör spelet än mer imponerande är att Lara nu har runt 40 olika rörelser att ta till, alltså tre gånger så många som i *Tomb Raider 3*. Många av dessa, som till exempel att hoppa eller sparka ned fiender, påverkar inte spelet särskilt mycket, men de tillför ju spelupplevelsen helt nya dimensioner. Att spelaren kan klättra och svinga sig fram på rep är det som utvecklarna är mest nöjda med. Men det är de subtila förbättringarna, som att Lara nu kan ta sig runt hörn när hon hänger sig på smala avsatser, som bidrar mest till helhetskänslan.

Och det är inte allt. Spelet innehåller ett antal nya fordon, möjligheten att sikta ur förstapersons-perspektiv med kikaren och armborstet, en innovativ dagbok där spelaren kan samla ledtrådar och lära sig mer om de olika karaktärerna och en valbar handling som vi tyvärr inte får berätta någonting om ännu. Med all säkerhet kommer *Tomb Raider: The Last Revelation* bli det populäraste *Tomb Raider*-spelet hittills. Visserligen finns det redan anledningar att längta efter PlayStation 2, men det här spelet bevisar att underverk fortfarande går att uppnå på gamla hederliga PlayStation.



Miljöerna påminner starkt om de tidigare spelen. Just nu är de visserligen inte särskilt välbefolkade, men att vandra runt i deras dunkla utrymmen ger ändå rejält gåshud på ryggen.





Så här ser det ut när utvecklarna ger liv åt *Tomb Raider: The Last Revelation*.

SQUARESOFT

FINAL FANTASY VIII

You'll get over it. One day.

www.square-europe.com/ff8

PlayStation

www.playstation-europe.com/ff8

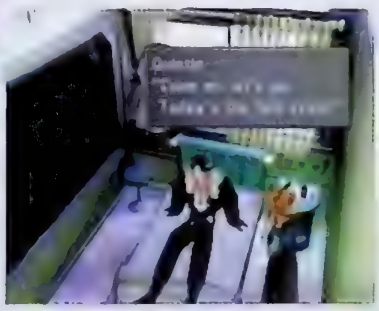
All rights reserved. ' ' and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

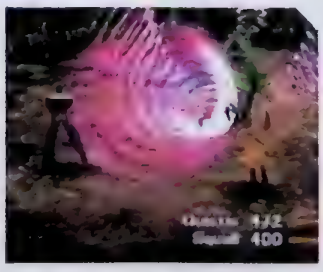
Final Fantasy® VIII 1999 Square Co. All Rights Reserved. Published by Square Europe Ltd.

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Snart är fortsättningen på Squares klassiska saga här.





Den här gången kretsar äventyret kring den unga krigaren Squall. Naturligtvis är det en komplex kille med massor av attityd.

Vi rekommenderar att du börjar planera ditt liv så att du får mycket fritid. Säg åt släkt och vänner att sluta ringa och bunkra upp med mat. Lås sedan dörren och gå inte hemifrån om du inte absolut måste. Du kommer att tacka oss. *Final Fantasy VIII* är snart här och bättre sällskap i höstmörkret finns inte.

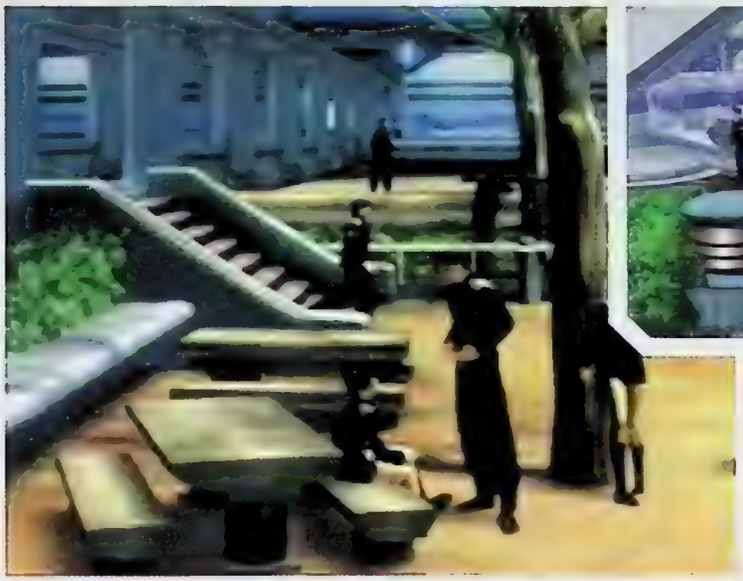
Att kalla Squares åttonde del i *Final Fantasy*-sagan för efterlängtad vore att underdriva. Redan innan *Final Fantasy VII* släpptes började det talas om nästa spel.

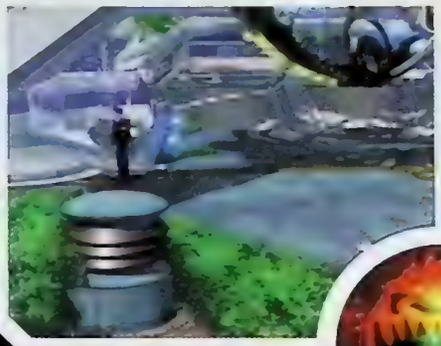
Square avslöjade tidigt att de arbetade med ett nytt äventyr och nu, två år och otaliga rykten senare, är det färdigt för den europeiska marknaden.

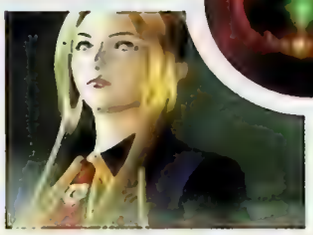
Efter att bara ha spelat äventyret i några timmar vore det inte rättvist att betygsätta det, dels därför att vi helt enkelt inte har sett tillräckligt mycket och dels på grund av att vi sedan tidigare erfarenheter vet att de bra rollspelen brukar ha en förmåga att växa ju mer man spelar. Den som vill ha ett omdöme får alltså ge sig till tåls tills nästa nummer, då vi recenserar spelet. Men utan att säga för mycket kan vi i alla fall tala om att *Final Fantasy VIII* verkar infria våra förhoppningar med råge.

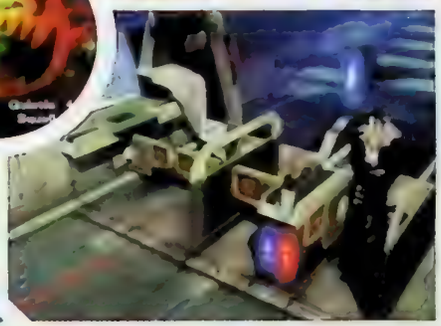
Precis som de tidigare äventyren utspelar sig *Final Fantasy VIII* i ett underligt universum där hjältar och skurkar lever sida vid sida. Den komplicerade storyn utgår från huvudpersonen Squall, en ivrig ung krigare som tränar för att bli en SeeD-soldat, och hans liv i det stora komplexet The Garden. De första sekvenserna redogör på ett smart sätt för äventyrets grunder, kontrollen och spelupplägget. Inte förrän man har lärt sig hantera kontrollen och bevisat det får man tillgång till själva äventyret.

■ UTGIVARE:	**Sony**	■ DISTRIBUTÖR:	**Egmont**
■ UTVECKLARE:	**Square**	■ SPELTYP:	**Rollspel**

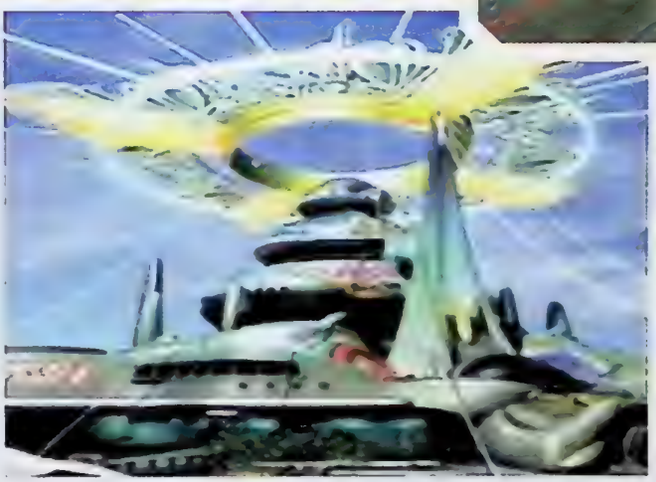


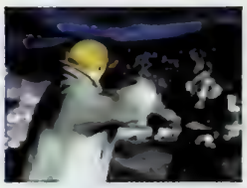






Karaktärerna är som synes större än i de tidigare spelen. *Final Fantasy VIII* är överhuvudtaget mer realistiskt än sina föregångare. Om nu ett spel som utspelar sig i ett helt främmande universum och innehåller karaktärer med magiska förmågor kan vara realistiskt.



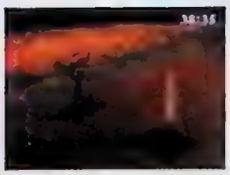


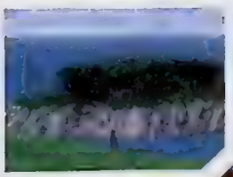
Den grundläggande strukturen känns igen från de tidigare spelen i serien. I det avseendet är *Final Fantasy VIII* snarare en utveckling än revolution. Karaktärerna är uppbyggda med polygoner, bakgrunderna är vackra och miljöerna är kreativt utformade. Även menysystemet liknar det tidigare och stridssekvenserna är, precis som i *Final Fantasy VII*, tredimensionella. Och som vanligt kan vi se fram emot massor av karaktärer. Har man spelat de tidigare spelen är det alltså inga problem att komma in i *Final Fantasy VIII*.

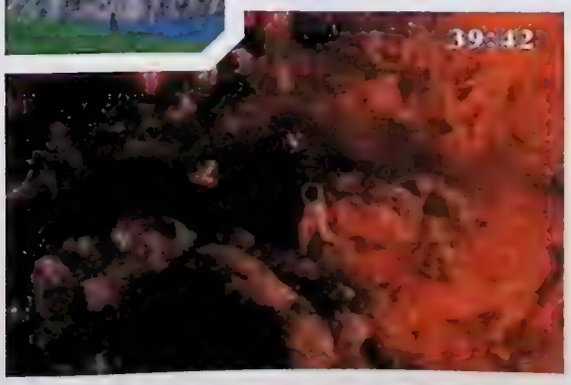
Men därmed är det inte sagt att spelet inte innehåller nyheter. Förutom en ny värld och en ny historia kommer spelarna att få bekanta sig med många nya saker. Grafiken är till exempel modernare och karaktärerna rör sig mer realistiskt än förut, vilket snarare för tankarna till *Resident Evil* och *Metal Gear Solid* än *Final Fantasy VII*. Och det nya magisystemet, som är baserat på en idé om krafter som kan kopplas samman, växa och utvecklas på olika sätt, är så pass intressant att vi kunde ha ägnat hela den här artikeln åt att diskutera bara det.

Final Fantasy VIII kommer bli så mycket mer än ytterligare en fjäder i hatten för Square. Förmodligen är det ett av de allra bästa PlayStation-spelen som någonsin har gjorts. Så det är bara att börja förebereda sig på en spännande höst.

Andy Butcher







***Final Fantasy VIII* innebär ytterligare ett steg bort från den ursprungliga tvådimensionella grafiken.**

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Verkar lika fängslande och beroendefrumkallande som föregångarna.
- Ännu större och djupare än de tidigare spelen.
- Ny, superb grafik för både karaktärerna och striderna.

● NACKDELAR

- Om du inte gillade *FF VII* för du inte gille det här heller.
- Vi hitter inget mer negativt med spelet. Vi har verkligen förnäkt.

● VÅRT STALLTIPS

Det salmar kanske något av genomslagskraften hos föregångaren, eftersom det här spelet i grund och botten är likadant uppbyggt. Men det räder inga tvivel om att *FF VIII* kan vara det mästerverk som alla har hoppats på – och förväntat sig.

SMYGTITT

■ UTGIVARE: **Acclaim** ■ DISTRIBUTÖR: **Bonnier Multimedia**
■ UTVECKLARE: **Iguana Entertainment** ■ SPELTYP: **Shoot 'em up**

Döda Kenny med snöbollar, en koslunga eller en pistol som skjuter pirayor. Välkommen till *South Park* i PlayStationtappning!

Big Gay Al är på väg att råka riktigt illa ut...

South Parks underbart skruvade värld är på väg till Playstation. Det är designat och programmerat av *Turoks* skapare, och blir det första i en serie på tre spel baserade på TV-programmet (visas på Canal+ och snart även TV4). *South Park* är en N64-konvertering som blandar förstapersonsäventyr med deathmatch av *Quake*-stuk. Senare i höst följer spelen *Chef's Luv Shack* och *South Park Rally*.

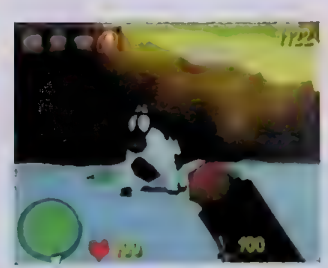
I det här spelet attackeras den lilla förorten där Cartman, Kyle, Stan och Kenny bor av rymdvarelser. Spelets Story Mode berättar om en mystisk komet som närmar sig Jorden var 666:e år och som nu åter är på väg hitåt, och den för med sig ännu värre politiskt inkorrekt kaos. Den har inte bara lyckats mutera alla kalkoner till ett gäng mordiska fjäderfän – Cartmans morsa har också blivit kidnappad av rymdvarelser. Man tar kontroll över en av de heroiska (?) ungarna, och så är det dags att gå, slåss och fjärta sig igenom sex ljudeffektfyllda, vansinniga episoder.

Resten av *South Parks* fördelar ligger i dess flerspelaralternativ. Här finns fem olika lägen (inklusive Capture The flag, Grudge Match och Kick The Baby), och upp till fyra spelare kan drabba samman på någon av miniarenorna. Till en början har man bara tillgång till Cartman, Kyle, Stan och Kenny, men därefter trollas Chef, Mr Hankey (Julbajskorven), Mr Harrison och till och med Big Gay Al (berömd för sin Big Gay Al's Animal Sanctuary) fram. Lägg till detta en galen samling döda-Kenny-vapen, så som en koslunga, en auto-äggare (till vilken en levande krypskyttshöna används) och snöbollar, och vi står inför en av de mest flippade upplevelser som någonsin designats till en spelkonsol.

Spelet kommer att förändra din syn på *South Park*.

Spelen är knappast originella, men de bygger på alla de populära inslagen från *South Park*. Den snöiga staden har återskapats snyggt, och Iguana Entertainment har klämt ur sig hundratals nya ljudeffekter och förolämpningar speciellt för spelet. I korthet kan man säga att *South Park* bjuder på allt kul från TV-serien, plus *Quake*-liknande (nåja) våld. Förvänta dig inte banbrytande grafik, men förvänta dig den där *South Park*-stilen – oförskämt gullig och svår att motstå.

Dean Evans



Kossor används lämpligen som ammunition. Bara i *South Park*.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Interaktivt *South Park*!
- Spela som Cartman, Stan, Kyle eller Kenny.
- Story Mode för en spelare eller deathmatch för fyra.

● NACKDELAR

- Inte vidare djupt.
- Väldigt enkel design.
- Tjatigt.

● VÅRT STALLTIPS

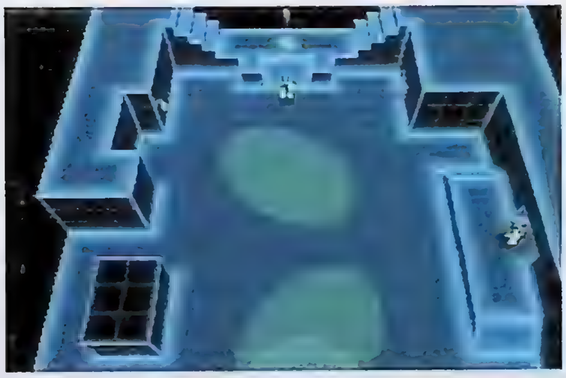
Ja, N64-versionen fick storstryk av de flesta Nintendotidningarna. Okej, det var ut att vara designat av grabbar som kokar kaffe åt *Turoks* skapare. Men *South Parks* milda stil och samhörighet med TV-serien kommer ändå att gillas av de PlayStationspelare som redan äger alla videokassetterna och kanske till "Kyle's Mom is A Stupid Bitch." Det är dock mycket möjligt att detta är det svagaste av de tre *South Park*-spelen.

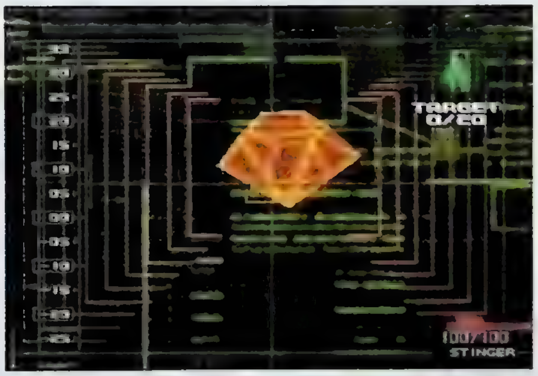
Officiella PlayStation Magasinet

■ UTGIVARE: Konami ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Konami ■ SPELTYP: Action/strategi

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Har du klarat Metal Gear Solid på två timmar? Finslipat sättet du smyger på? Okej, här har du chansen att bevisa detta!





När det blir dags att sammanfatta PlayStationspelens historia lär Konamis *Metal Gear Solid* hamna högt upp på listan över de bästa spelen. Dess enda problem är egentligen att det (trots att det är uppdelat på två skivor) är lite för kort.

Men nu kan alla som gillar att smyga omkring i gångar dra en lättnadens suck, för nu kommer *Metal Gear Solid: Special Missions*. Som titel antyder är detta långt ifrån en ordentlig uppföljare. Istället består det av runt 300 träningsuppdrag, löst baserade på originalets virtuella träningsläge.

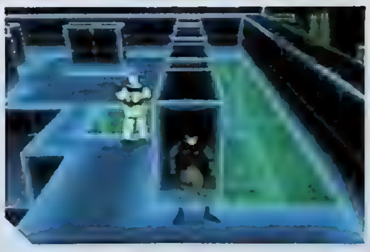
Spelet har fyra huvudområden, fast i början har man bara tillgång till Sneaking (smygning) och Weapons (vapen). Dessa innehåller dussintals övningar, som tar mellan 15 sekunder och en minut att utföra. När man väl har klarat dessa måste man utföra dem på nytt, men under allt tuffare tidspress.

Metal Gear Solid fokuserade sig lika mycket på handlingen som på själva spelandet, men *Special Missions* har ingen handling alls. Enkelt sammanfattat: ju fler uppdrag man klarar, desto fler bonusspel öppnas i avdelningarna Advanced och Special.

Advanced-övningarna liknar de i Sneaking och Weapons, men de är mycket svårare. Men det är i Special-sektionen som *Special Missions* visar sig på styva linan. Testerna inkluderar ett 12 Vs Battle Mode, där man får en uppsättning vapen men begränsat med ammunition för att knäppa ett dussin vakter. Bland övriga uppdrag hittar vi ett där man måste leka ninja, och det konstigaste av dem är det där man måste lösa ett mord.

Av det PSM har sett är spelet väldigt roligt och en otrolig utmaning. Det borde mätta alla hungriga *Metal Gear Solid*-galningar.

Oliver Hurley



Alla vapen från *Metal Gear Solid* finns att tillgå i ett spel där det inte räcker med att vara en hejare med spelkontrollen – här krävs även taktik.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Det är *Metal Gear Solid*.
- Bokstavligt talat hundratals uppdrag.
- Lär ta längre tid att spela klart än originalet.

NACKDELAR

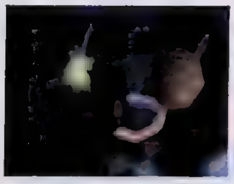
- Några kommer tycka att det är för plottrigt.
- Ingen handling.
- Det skakar om inte som *Metal Gear Solid* gjorde.

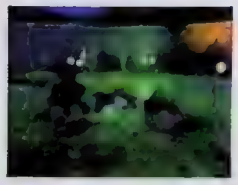
VÅRT STALLTIPS

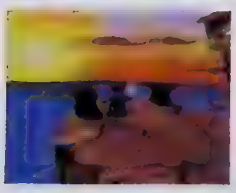
Special Missions har redan funnits ute ett tag i Japan, där det ingår i *Metal Gear Solid: Integral*, ett set med tre skivor. Den här separata, europeiska skivan kommer att säljas till ett väldigt plånboksvänligt pris. Visst saknar det originalkänslan och intrigerna från förlagan, men den enorma variationen på uppdrag får ändå tillfredsställa alla som gillade originalet.

■ UTGIVARE: GT Interactive ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Eurocom ■ SPELTYP: 3D-äventyr

40 Winks är knappast _Terror på Elm Street_, men var försiktig när du spelar det. Här kan dyka upp monster...







Att gå på tea kan bli extra otäckt om man plötsligt anfalls av zombier.

Samtidigt som Sony försöker skaka av sig alla rykten om att PlayStations livslängd håller på att ta slut dyker Eurocom upp och skjuter tillbaka maskinens begränsningar en bit med sitt *40 Winks*. Titelns varelser är små filurer som finns till för att vi ska kunna ha trevliga drömmar. Men den onde NiteKap försöker störa vår sömn genom att kidnappa winkarna och omvända dem till mardrömslika gangsterwinkar. Uppdraget blir alltså att rädda alla 40 winkar.

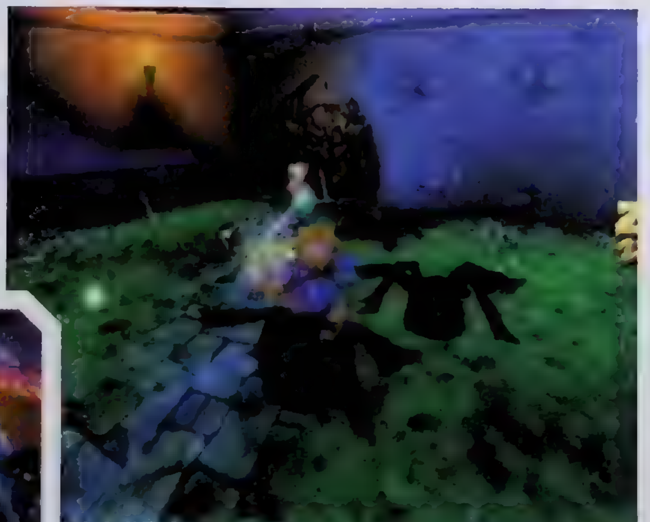
Man kan välja mellan att spela som antingen Ruff eller hans tvillingsyster Tumble, och trots att skillnaderna till en början mest verkar vara estetiska finns här en del områden man bara har tillträde till om man spelar som den ene eller andra. Sätten man rör sig på är ganska standard, tills det är dags att drömma om sig själv i olika skepnader. Man kan klä ut sig till ninja, robot eller sagofe. Man kan göra olika saker beroende på vilken skepnad man antar, och detta är nödvändigt för att kunna ta sig framåt i spelet. Men för att kunna behålla sin förklädnad längre än några minuter måste man hitta bonusprylar som förlänger tiden. Båda karaktärerna har fyra övriga skepnader förutom sina vanliga, och trots att de är likartade finns här små skillnader mellan deras vapen samt myriader med speciella rörelsemönster.

Spelområdena är typiska drömlandskap med pirat-, slott-, rymd-, forntids- och undervattensnivåer, plus mardrömsvärlden. Detta innebär en otrolig variation av fiendefloran. Ena minuten fäktas man med en pirat, och i nästa avfyrar man missiler mot ett flygande tefat styrt av en nallebjörn.

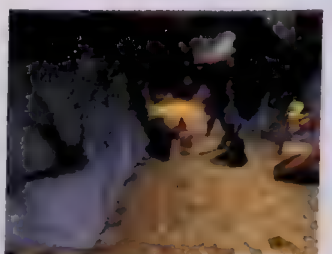
Ganska snart styr man sin karaktär utan att tänka. Problemet med meningslösa kameravinklar har man löst genom att spelaren kan flytta kameran när som helst med hjälp av den analoga spaken. Tack vare detta vet man hela tiden exakt var man befinner sig.

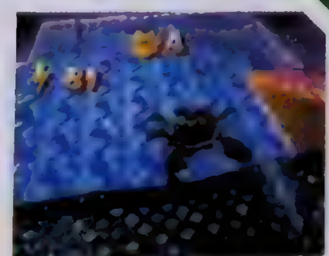
Nu kan även PlayStationägare, som länge skrutit om alla fajting- och racingspel, diskutera 3D-äventyr utan att göra en slät figur, och det kan de tacka Ruff, Tumble och Eurocom för.

Justin Calvert



Ruff kämpar mot en pirat och en boss som verkar vara rätt svår.





PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Det PlayStationspel som ligger närmast *Mario 64* hittills.
- Man måste spela klart med båda karaktärerna för att upptäcka allt.
- Fantastisk grafik.

NACKDELAR

- Många kommer att ta det för ett barnspel, vilket är fel!
- Ett par nivåer är [illegible] för lätta. Gäsp!

VÅRT STALLTIPS

Trots att det inte är speciellt originellt utlovar *40 Winks* att bli ett fantastiskt 3D-plattformsspel med mycket att erbjuda spelare i alla åldrar. Starka karaktärer och bra spelbarhet gör att man ligger sömnlös tills man antingen spelat klart det eller kökat upp sin spelkontroll i ren desperation.

DIN GUIDE TILL FILMENS VÄRLD
PRENUMERERA NU!

TOTAL FILM

Prenumerera nu. Ring prenakuten

08-672 03 33

Öppet dygnet runt. Eller boka via vår hemsida

www.totalfilm.nu

SMYGTITT

SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET PROVAR SPELEN SOM NÄSTAN ÄR KLARA ATT SLÄPPAS.

Det här är spelet som inte behöver någon introduktion. Spelet som sabbat fler arbetstimmar än något annat. Mina damer och herrar: *Quake II!*

För de oinvigda (bägge två) kan vi berätta att *Quake II* är omåttligt populärt och redan har sålts i nästan en miljon exemplar världen över. I och med det är spelet ett av de bäst säljande CD-rom-spelen till PC.

I spelet tar du rollen som en rymdmarinsoldat i en elittrupp som ska bekämpa Strogg – mänsklighetens fiende nummer ett. Stroggarna är cyborger som finns i alla möjliga former. Du kommer konfronteras med allt från dumma, människoliknande varelser till gigantiska spindeldjur som har tillräckligt med beväpning för att starta ett världskrig på egen hand.

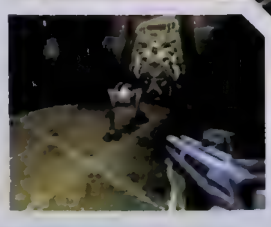
Du själv har i början av spelet, som traditionen erbjuder, bara en liten puffra och en handfull ammunition. Som tur är har Stroggarna för vana att strö ut allehanda vapen på nivåerna, så du kan förbättra din vapenarsenal när du söker igenom de olika nivåerna. Alla vapen från PC-versionen finns med, med ett undantag, som antagligen är BFG 9000 – spelets långsammaste men mest kraftfulla vapen.

Hagelbössor, granater, maskingevär och raketgevär är bara några av leksakerna du kan ha skoj med. Det kan dock vara bra att tänka på att motståndet ofta har tillgång till samma arsenal.

I singelspelarläge kommer PlayStation-versionen av *Quake II* vara mycket lik PC-versionen, med 20 actionfyllda nivåer. Alla utom en av dessa baseras på PC-versionen, men man har modifierat banorna något för att tillåta inladdning av nya platser medan man spelar (vilket behövs eftersom banorna är så stora).

Grafiskt sett kommer *Quake II* vara ett av de mest imponerande PlayStation-spelen någonsin. I singelspelarläge finns det till exempel ingen dimma som skymmer sikten, så om du behöver kan du faktiskt sikta och skjuta från ena änden av en våning till andra. Och även om det finns flera fiender på skärmen samtidigt rullar spelet på i stadiga 30 bilder per sekund. Än mer imponerande är att den nya grafikmotorn, som utvecklats av Hammerhead specifikt för *Quake II*, skalar alla texturer på ett korrekt sätt. Det betyder att texturerna inte förvrängs när de kommer nära "kameran", som de ofta gör i andra spel.

Men *Quake II*:s riktiga styrka ligger ändå på samma ställe som hos PC-versionen – i flerspelarläget. Förvisso kommer PlayStation-versionen inte stödja 32 spelare samtidigt, men varianten med fyra spelare på samma TV fungerar utmärkt och ser precis lika bra ut som när man spelar ensam. Det handlar om snabb vansinnig action när du och tre kompisar kutar runt i någon av de specialdesignade deathmatch-banorna och skjuter varandra i stycken.



Stroggarna är elaka och farliga – skjut först och fråga sen.

■ UTGIVARE: **Activision** ■ DISTRIBUTÖR: **Bonnier Multimedia**

■ UTVECKLARE: **Hammerhead** ■ SPELTYP: **First-person shooter**

Är du rädd att *Quake II* ska vara enformigt? Det behöver du inte vara. Med så många olika fiender och så många olik vapen att förgöra dem med har man aldrig tråkigt.

dra i småbitar. Det finns både det traditionella deathmatch-läget och deathmatch där man delar upp spelarna i olika lag. Dessutom finns det ett nytt duell-läge där varje spelare får ett visst antal liv. Den som överlever längst vinner.

Tråkigt nog kommer det inte gå att köra *Quake II* länkat. Uppenbarligen finns det inte tillräckligt med folk som äger en link-kabel för att speltillverkarna ska anse att det är värt pengarna och mödan att impementera länkning i spelen. Det är synd och skam att PlayStation-ägare inte kommer ges tillfälligheten att spela i flerspelarläge utan att behöva spela med delad skärm. Å andra sidan, om du spelar med två eller tre kompisar lär du varken ha tid att kolla på dina motståndares bild eller något annat ovidkommande.

Quake II på PlayStation är en enastående programmeringsbragd. Det är inte bara ett spel som verkar bättre än Nintendo 64:ans *GoldenEye* – det är också en utmärkt konvertering av ett av de mest populära och betydande spelen någonsin.

En fullständig recension kommer i nästa nummer av PSM.

Justin Calvert

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Det ser så bra ut som det kan på PlayStation.
- Läget för fyra spelare måste upplevas.
- Det är *Quake II* på PlayStation. Vad mer kan man begära?

● NACKDELAR

- Länkkabel kan inte användas.

● VÅRT STALLTIPS

Flerspelar-läget är största anledningen till att skaffa *Quake II*. Men singelspelar-läget ser också ut att bli mycket bra – till och med bättre än hos något annat spel i samma genre på PlayStation. Räkna med en lyrisk recension i nästa nummer av PSM. Fråga inte så!

Det ULTIMATA tillbehöret till din PlayStation.

KILLER

279.-

Nu kan du Spela ALLA SORTERS Spel på din PlayStation.

Monteras på Sekunder Helt UTAN Lödning. Startar upp Spelen 50% Snabbare. Pluggas in bak på din PlayStation UTAN att din Garanti försvinner. Klarar av ALLA kända fuskkoder från Action RePlay, Game Shark och Explorer. Spelar upp dolda Film Sekvenser och Musik Filer. Minneskorts Organiserare.

Vill du kunna spela ALLA SORTERS Spel på PlayStation modellen scph-9002? Det fixar vi utan problem. Ring NU för mera information Pris:350.-

Besök våran nya Butik i GÖTEBORG

Direkt försäljning till PostOrder Priser.

Reparation, Montering och Lins kalibrering av PlayStation & Dreamcast

Region fria DVD Spelare och DVD filmer från USA.

Hisingsgatan 28

Ligger på Vägmästareplatsen vid BackPlan på Hisingen

RGB Scart Kabel Stereo/GunCon
Ger färg på Usa/Japan spel. Den är 2 meter lång, har Stereo utgång och GunCon kontakt för pistol. Marknadens bästa kabel.
100.-

Sony Minne
15 Block Minnes Kort i olika transparenta färger.
148.-

SMART 2 RGB/PAL CONVERTER
Vill du få färg på Usa/Japan spel men inte har någon RGB scart TV, då har vi lösningen för dig. Smart 2 konverterar från RGB till Video och Antenn signal i Pal 60Hz. Så nu kan du spela alla Usa/Japan spel på en TV utan scart.
298.-

269.-
SONY DUAL SHOCK JOYPAD
JoyPad med analog stickor och vibration, Välj från 5 olika färger i transparent plast.

PlayStation SKAL
Ser din PlayStation för jäklig ut. Snutsig, repig eller har du trötnat på den grå färgen. Hitta upp den med ett nytt skal. 5 olika färger i transparent plast.
349.-

S-VIDEO KABEL
För bästa bild på S-Video kompatibla TV och Projektorer.
148.-

LINK KABEL
Gör ditt eget lilla nätverk. Koppla ihop två PlayStation och spela mot dina polare på allvar. Passar alla LINK kompatibla spel.
80.-

240 block Minne
Minneskort med komprimering och nummer display som motsvarar16st Sony standard minnen.
249.-

PlayStation LINS MODUL
Begränsat antal, först till kvarn
Har du problem med att det hackar i spelet, att den bara startar ibland eller vägrar startar. Då behöver du en ny lins modul.
498.-

Golden Bullet Gun
Kompatibel med alla GunCon, Digitala & Analoga spel. Har funtioner som AutoFire & AutoReLoad. Mycket pris värd pistol.
349.-

JOYPAD KABEL
Är din PlayStation längt i från den nyaste skåna soffan. Förläng då dina JoyPad kablar så slipper du sitta på det hårda golvet. Passar även Dual Shock.
80.-

99.-
SONY Standard JoyPad
Nu är den här igen, Sony's klassiska standard JoyPad

480 block Minne
Minneskort med komprimering och nummer display som motsvarar32st Sony standard minnen.
298.-

Nu är den ÄNTLIGEN här
SEGA's Otroliga 128-bit's TV-Spel

Dreamcast™

Spela IMPORT Spel från USA & Japan på din Europa Dreamcast
Vi modifierar Dreamcast maskiner från Europa, USA och Japan så att dem blir region fria och kan spela spel från hela världen både PAL och NTSC.
Ring för info och pris

Se WEB Site eller Ring för bästa Pris

Pioneer DV-K101

DVD VIDEO VIDEO CD KARAOKE FREE DOLBY SURROUND DIGITAL NTSC PAL

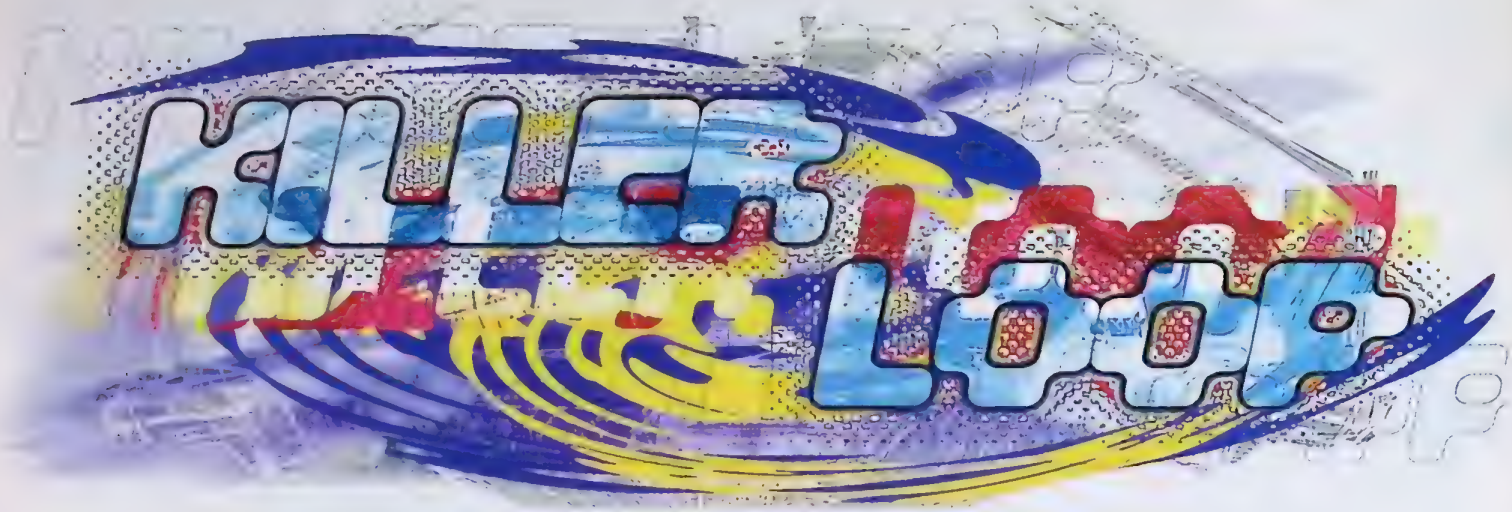
PIONEER DV-K101- Ger med DVD fn spelare. Super Sale Pris: 4495.-

135 block Minne
Snabbt Minneskort utan komprimering. 100% kompatibel med FF8 med flera, motsvarar 9 st Sony standard minnen.
249.-

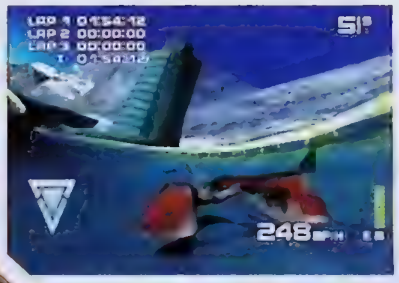
031-65 50 70
FiXAReN

Gör din order direkt på våran nya WEB SHOP: WWW.FIXAREN.COM Nu kan du även betala med ditt Kredit kort

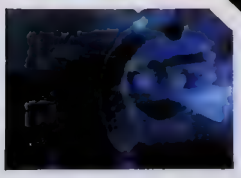
■ UTGIVARE:	Crave	■ DISTRIBUTÖR:	Konami
■ UTVECKLARE:	VCC Games	■ SPELTYP:	Racing


KILLER LOOP

Nu när *Wipeout 3* gjort sin efterlängtade entré är det väl urbota dumt att släppa ännu ett futuristiskt racingspel.



Banornas miljöer är varierade och ibland imponerande, men man lär knappast ha tid att betrakta dem.



Killer Loop, som kombinerar grunderna i Psygnosis' *Rollcage* och *Wipeout*-serie är knappast vad man kan kalla originellt. Vad har då *Killer Loop* att bjuda på som är bättre än vad man får i de andra liknande spelen som släppts i år? För närvarande inte mycket, annat än att det troligen kommer bli ett hyfsat bra alternativ till dessa.

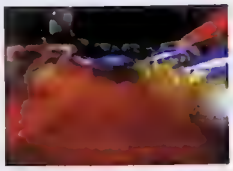
Att styra sin farkost (det finns tolv att välja mellan) är till en början inte det lättaste. Den har klot istället för hjul, det går att glida från sida till sida och den har magneter som kontrolleras manuellt för att hjälpa dig i kampen mot gravitationen. Medan man susar fram längs banorna plockar man upp uppgraderingar för att kunna öka toppfarten, ladda magneterna eller skaffa missiler.

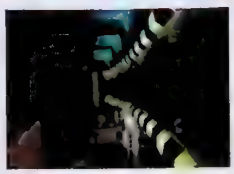
Magneterna används för att hålla farkosten kvar på banan när gravitationen blir besvärlig. Oavsett om man studsar över gupp eller kör längs med taket för att samla uppgraderingar är det svåraste med *Killer Loop* nog att få kläm på magnetsystemet.

Emellertid belönas den uthållige med utmärkt racing i *Rollcage*-stil. Till en början känns det även konstigt att glida med axelknapparna, i synnerhet när man försöker ta kurvor med dem – de ska användas vid omkörningar på raksträckor eller för att ta sig upp på väggar och i tak.

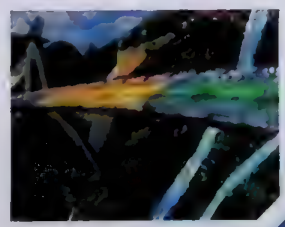
I den här tidiga versionen fanns inget flerspelaralternativ, men spelet kommer att levereras med delad skärm för två spelare. Detta var något som saknades i de tidigare versionerna av *Wipeout*, men som finns med i *Wipeout 3*. Eftersom *Killer Loop* kommer att överskuggas av *Wipeout 3* är det svårt att bli alltför upphetsad, men konkurrensen mellan de två spelen kan bli tuffare än väntat.

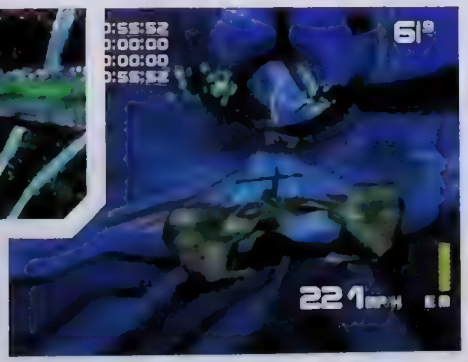
Justin Calvert





Banorna är betydligt snyggare än farkosterna man kör.





Här finns gott om väldigt märkliga kameravinklar.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Magnetsystemet är en intressant nybet.
- Höjdargrafik.

● NACKDELAR

- Lagens ingetyper är skamlösa *Wipeout*-kopior.
- Tajningen kunde kanske varit bättre.

● VÅRT STALLTIPS

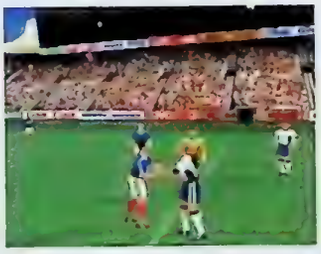
Killer Loop får det svårt mot *Wipeout 3*. Alla som spelar det kommer att imponeras, men det blir svårt att få *Wipeout*-fansen att överhuvudtaget prova det. Dock bör man hålla ett öga på det. Ett spelset kommer snart.

SMYGTITT

■ UTGIVARE: Infogrames ■ DISTRIBUTÖR: Infogrames
■ UTVECKLARE: Rage ■ SPELTYP: Sport

Infogrames släpper nu ännu ett fotbollsspel. Frågan är om *UEFA Striker* innehåller någonting vi inte redan har sett.

I *UEFA Striker* finns det ingen direkt dribblingsfunktion, utan det handlar istället väldigt mycket om timing.



Varken grafiken eller kontrollen skiljer sig från det vi har sett tidigare. Men *UEFA Striker* har ett djup och en spelbarhet som många av konkurrenterna saknar. Till att börja med kan man spela ur massor av olika perspektiv. Eftersom några av dem skiljer sig så pass mycket från varandra känns det på sätt och vis som helt olika spel. Vill man vara så nära händelserna som möjligt går det att ställa in kameraperspektivet på 3 meter och den som vill ha en överblick över hela planen kan flytta kameran hela 15 meter bakåt.

Sammanlagt finns det över 130 lag, inklusive de största europeiska klubbarna, och landslag (fast det krävs att man klarar av en del utmaningar för att alla lag ska bli tillgängliga). Andra bonusar kan man få om man ägnar sig åt träning eller tar Spot The Ball-sekvenserna på allvar.

När man har tagit sig genom menyerna och ställt in väder, matchtid och en massa annat får man ett litet smakprov på hur det känns att vara manager. Innan avspark kan man nämligen välja vilken taktik och vilket spelsätt laget ska använda. När matchen sedan börjar är man själv oftast den spelare som befinner sig närmast bollen, men medspelarna rör sig ändå enligt instruktionerna. Fast målvakterna är förstås ett kapitel för sig. De brukar ju ha förmågan att kunna hjälpa eller stjälpa ett fotbollsspel. Om de släpper in tio mål per match försvinner spänningen, men mållösa matcher brukar inte heller vara någon succé. Tyvärr måste målvakterna i *UEFA Striker* foga in sig i ledet med de sämsta målvakterna, men vi har blivit försäkrade om att den artificiella intelligensen kommer att vara förbättrad när spelet släpps.

Matchkommentarerna kommer från Ron Atkinson, Jonathan Pearce och Ruud Gulit, som dessutom hjälpte till med den taktiska artificiella intelligensen. Fast om *UEFA Striker* kommer att kunna mäta sig med de allra bästa spelen i genren återstår att se. Än så länge kan vi bara konstatera att det ser mycket lovande ut.

Justin Calvert

Alla spelsätt finns inte med från början. Den som vill se vad som döljer sig bakom frågetecknen i huvudmenyn måste börja med att klara de valbara spelsätten.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Man skulle kunna säga att det är bra spel i ett.
- Lätt att börja spela men ändå djupt.
- Med 250 polygoner per spelare och 25 bilder i sekunden ser det lika bra ut som det känns.

● NACKDELAR

- Spelet har inte licenserna för alla lag och spelarnamn.
- Som det ser ut i dagsläget behöver definitivt målvakterna en intelligensinjicering.

● VÅRT STALLTIPS

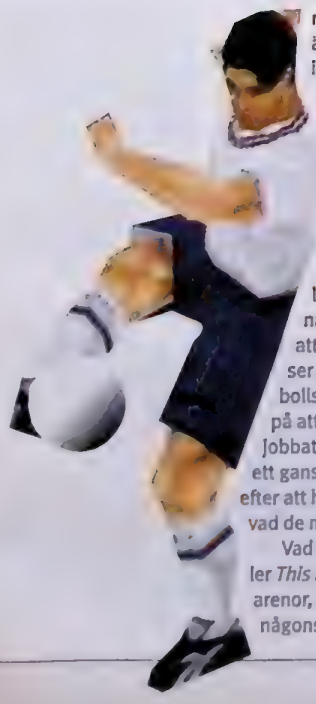
Bortsett från om jorden går under i en kärnvapenkatastrof finns det nog ingen som kan hindra *UEFA Striker* från att bli ett mycket bra spel. Vissa engelska lag saknas, men det är ju spelarnamnen som avgör.

THIS IS FOOTBALL

De flesta fotbollsälskare har en uppfattning om hur fotboll ska spelas. Det här är Sonys förslag.

En ny fotbollssäsong innebär många saker. Fansen fylls av förhoppningar och köper säsongsbiljetter, Manchester Uniteds spelare extraknäcker som mannekänger, TV-kanalerna slåss om rättigheterna till matcherna och TV-spelsspelarna börjar fundera över vilket av alla de nya fotbollsspelen de ska köpa.

Fast trots att det kommer många titlar är det få som sticker ut från mängden. Tillskotten till de redan existerande serierna är oftast mer eller mindre identiska med förra säsongens upplagor. Och de gånger det kommer helt nya spel brukar de inte vara lika bra som de redan etablerade titlarna. Men i år ser det ut att bli annorlunda.



Ett relativt nytt utvecklingsteam på Sony har ägnat de två senaste åren åt att utveckla vad de själva anser vara den definitiva fotbollsupplevelsen. Med tanke på att teamet aldrig tidigare har jobbat med ett fotbollsspel är det ett ganska kaxigt uttalande, men efter att ha provat spelet förstår vi vad de menar.

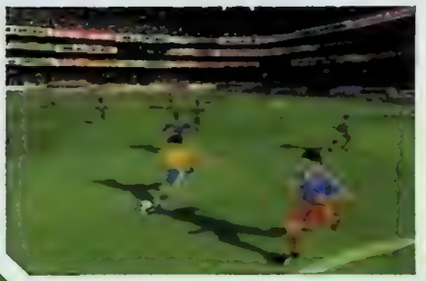
Vad beträffar grafiken innehåller *This is Football* naturtrogna arenor, de snyggaste reprisema någonsin och spelare som rör sig smidigare än Ronaldo. En av anledningarna till att de rör sig så fint är att bilden uppdateras 25 gånger i sekunden. Och det faktum att spelarna består av 300 polygoner och sammanlagt har över 250 individuella rörelser gör inte spelet fulare. Om man dessutom utnyttjar möjligheten att spela åtta personer samtidigt kan man inte undgå att imponeras.

Spelet innehåller 230 riktiga lag och 20 turneringar hämtade från verkligheten. Men det finns också flera olika sätt att bygga sitt eget lag och skapa egna spelare på. Varje spelare har en unik uppsättning attribut och dessa är uppdelade i 26 kategorier. När man skapar en spelare har man ett visst antal poäng att för-

***This is Football* innehåller över 5000 spelare, 235 lag och 13 arener. Dessutom går det att byta ut den engelska kommentatorn mot fransmän, spanjorer, tyskar, italienare och holländare.**

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: SCEE ■ SPELTYP: Sport



Enligt Sony själva kommer *This is Football* att bli mer realistiskt än något annat fotbollsspel. Med det revolutionerande kontrollsystemet finns i alla fall förutsättningarna.

dela på de olika egenskaperna. Tack vare detta är det möjligt att bygga upp ett lag med spelare som kompletterar varandra. När man är färdig är det bara att spara skapelsen på ett minneskort, gå hem till en kompis och möta hans eller hennes lag.

This is Football innehåller massor av nya funktioner som säkert kommer att bli standard om något år. Det blandar härlig underhållning och ett ovanligt smart kontrollsystem med realism. Varje knapp har fyra eller fem olika funktioner, utan att det för den sakens skull är svårt att sätta sig in i spelet. R1-knappen använder man när man vill ändra lite på sitt spel. Med den intryckt kan man fortsätta att spela precis som vanligt, med den skillnaden att varje rörelse blir lite annorlunda. Som exempel kan nämnas att raka passar blir genomskärare och att vanliga tacklingar blir relativt fula påhopp. Det låter kanske komplicerat, men efter några timmars spelande är det inga som helst problem. Och sedan fortsätter spelet bara att växa och växa.

Sony har lyckats att göra ett spel som skiljer sig från mängden. Istället för att kopiera *FIFA*-spelen har man tänkt till ordentligt och valt att satsa på nya lösningar. Förmodligen var det ett väldigt klokt beslut. Vi på redaktionen kan knappt vänta tills vi får prova den färdiga versionen.

Justin Calvert

THIS IS FOOTBALL INNEHÅLLER MASSOR AV NYA FUNKTIONER SOM SÄKERT KOMMER ATT BLI STANDARD OM NÅGOT ÅR.

Eftersom spelet kommer från Sony kan vi nog räkna med en ganska stor satsning på marknadsföringen.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Känns lika bra att spela som det ser ut – och det vill inte säga lite.
- Möjligheten att spela åtta samtidigt gör spelet perfekt för stora fester.
- Tillräckligt riktig fotboll kan man inte kräva.

● NACKDELAR

- Det tar lite tid innan du behärskar hela spelet ordentligt.
- Det kan bli trångt framför TV:n med åtta personer.

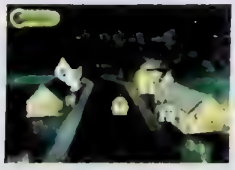
● VÅRT STALLTIPS

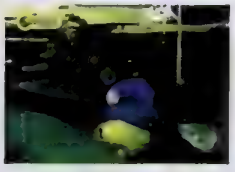
Köp något nytt fotbollsspel i år utan att förväntar dig att *This is Football* ska bli något mycket speciellt och förmodligen svårt roligt spel. Det märkliga verkligen att de som gjort spelet älskar fotboll passionerat, här det känns passionen här att kunna göra ett så bra spel.

■ UTGIVARE:	GT Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Pixelogic	■ SPELTYP:	Action

Jeff Wayne's
THE WAR OF THE WORLDS

Det är nu ett århundrade sedan marsianerna första gången planerade sin attack. Nu är det dags att peppra dem igen till tonerna av ett bekant musikstycke.

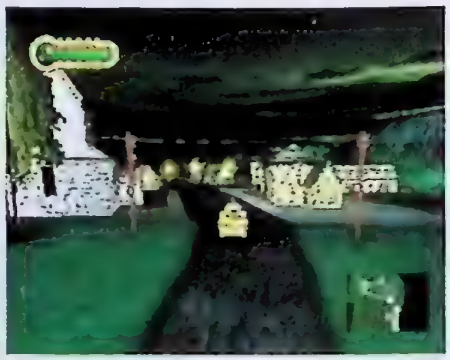




Antalet fordon att välja mellan är inte många.

Chansen att någon skulle få iden att göra ett PlayStationspel baserat på en pompös konceptskiva från 1978 – av en kille som är mest känd för att ha skrivit David Essex-låten Rock On – är minimal. Men kors i taket, här kommer ett från GT Interactive.

Redan förra året använde Rage, också tillsammans med GTI, samma marsianska tema i ett tråkigt och klumpigt strategispel för PC. Detta orelaterade PlayStation-spel undviker i alla fall att vara en *Command & Conquer*-kopia. Jeff Waynes magnum opus må låta kitchigt nuförtiden, men många känner till melodierna, och de passar utmärkt att panga utomjordingar till. *The War of the Worlds* historiska miljö skiljer spelet från andra rymdinvasionsspel, eftersom här inte finns några laserkanoner. Det enda man har till hands är en Gatlingkulspruta monterad på sin lastbil, så det gäller att lära sig att sikta.

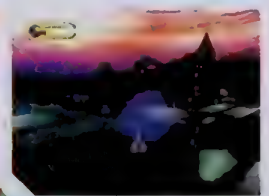


Det är helt okej så länge man skjuter marsianer, men att köra omkring är enbart tråkigt.

Här finns 14 uppdrag med stigande svårighetsgrad, även om de i grund och botten går ut på samma sak. Kör omkring och samla styrkor, kör omkring och samla saker, och skjut marsianer. Individuella uppgifter dyker upp allt eftersom, men dessa är ibland lite vagt beskrivna, och lämnar en förvirrad. I övrigt är spelet väldigt rakt och okomplicerat. Att köra sin bil är inga problem, oavsett hur klantig man är, eftersom bilen inte kan skadas. Svårigheten ligger i att utföra sina uppdrag medan man samtidigt pepprar marsianer.

Det är svårt att tänka sig att *The War of the Worlds* ska kunna locka till sig spelare på samma sätt som andra filmbaserade spel, som till exempel *Die Hard*. I HG Wells roman utplånar marsianerna miljoner människor innan de själva stryker med, smittade av jordiska bakterier. Om inte Pixelogic lyckas genomföra några mirakel på ett par månader, frestas man att hoppas att bakterierna dyker upp redan i början av spelet. Då lär det säkert bli mer underhållande!

Sam Richards



Trots att spelet utspelar sig 1898 finns här elektriska prylar, lastbilar och kommandosoldater.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Mycket marsianpepprande vilket innebär vackra explosioner.
- Utmanande episoder.
- Jeff Waynes musik!

NACKDELAR

- Kladdig grafik och seäker rader.
- Tjatiga uppdrag.
- Allt för simpelt.
- Jeff Waynes musik har fått ett usalt technobeat!

VÅRT STALLTIPS

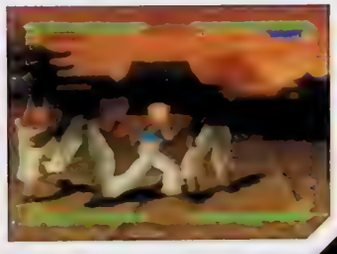
Efter att ha spelat igenom de flesta av elvöerna är det bara att konstatera att mycket måste göras innan det slöpps. Grafiken måste förbättras och själva spelandet måste varieras. Med tanke på konkurrensen där ute måste Pixelogic ta sig själva i kragen.

Sjuns PlayStation Magasinet

■ UTGIVARE:	THQ	■ DISTRIBUTÖR:	Jack of all games
■ UTVECKLARE:	Polygon Magic	■ SPELTYP:	Beat 'em up / rollspel

SHAO LIN

Bered dig på ett flerspelar-beat 'em up utan like! Bered dig sedan på lite orientaliskt rollspelssvamlande. Vänta nu lite – vad i hela friden är det här *Shao Lin*?



Skaffa mer krafter och gör dig mer uthållig i rollspelsdelen.

Snart kan du och sju av dina polare slå, sparka, klösa och klubba ner varandra i hemmets lugna vrå. Jajamen, *Shao Lin* är det första beat 'em up-spelet för åtta spelare till PlayStation. Du som inte har åtta polare kan dock vara lugn, eftersom det går att spela ensam också (det vill säga, du kan möta upp till åtta motståndare åt gången) samt traska omkring i ett rollspels-läge.

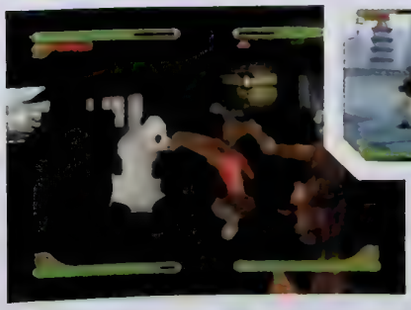
På *Shao Lins* plussida finns antalet valmöjligheter. Här finns en uppsättning på nio kämpar och man kan faktiskt välja vilken stridsteknik man vill använda. Det finns sex stycken att lära sig, inklusive Shaolin, Eight Extremities Fist och PSM:s favorit: Drunken Boxing. Karaktärerna är animerade med hjälp av motion-capture och ser bra ut, och bara en sådan sak som att man kan dunka en panda i plytet skänker mycket glädje.

Men för närvarande gör kontrollsystemet att man känner sig aningen fjärmad från fajterna. Dessutom ökar svårighetsgraden enormt mellan första och andra fajten.

För närvarande består rollspelsalternativet av en slarvigt renderad 3D-värld att vandra runt i. Alla de vanliga rollspelselementen finns med – om man till exempel vinner en strid tilldelas man värdefulla poäng. Till skillnad från fajternas snygga grafik är animationerna här ryckiga och stela. Den fetaste flugan i soppan är dock kameravinklarna. Den visar allt ur sämsta möjliga synvinkel och när figurerna går under träd eller vissa byggnader försvinner de helt under alla pixlar.

Polygon Magic har verkligen mycket att stå i om de vill att *Shao Lin* ska tillhöra de bästa RPG- och beat 'em up-spelen, som *Tekken 3* och *Final Fantasy VII*, vilka båda nu finns som Platinumutgåvor. Vi får väl vänta och se.

Stephen Lawson



Världsnaturfonden ställer upp med sin mördarpanda.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Man kan välja stridsteknik
- Åtta kan spela samtidigt i RPG-läge

NACKDELAR

- Ön... RPG-läget
- Sakner bett
- Taskigt yttre

VÅRT STALLTIPS

Vi har utlovats några fantastiska spel inom PlayStation2 anländer, troligen kommer *Shao Lin* inte att vara ett av dem. RPG-alternativet ser ut att ha tejpats på i efterhand, och beat 'em up delen saknar det lite extra – trots att man kan spela åtta stycken samtidigt.

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel

se nedan

	Nytt	Beg.	Vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S Club Edition	449	100	25
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	350	150
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	200	75
Andretti Racing	299	250	100
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	250	100
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	299	250	100
Armored Core	399	350	150
Assault	429	200	75
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	399	250	100
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	400	175
Baby Universe	399	350	150
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	299	250	100
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	199	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloodlines	399	350	150

	Nytt	Beg.	Vi köper
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	449	250	100
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	300	150
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	300	125
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Capcom Generations	RING		
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	299	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Civilization 2	449	400	175
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	249	200	75
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	249	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	299	100	25
Cool Boarders	349	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50
Croc	249	150	50
Crow - City of Angels	449	200	75
Croc 2	449	400	175
Crusader No Remorse	199	150	50

	Nytt	Beg.	Vi köper
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 3	479	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	150	50
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	299	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	150	50
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Egypt 1156 BC	379	300	125
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	349	300	125
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	299	250	100
Fade to Black	199	100	25

Final Fantasy 8 499

	Nytt	Beg.	Vi köper
Fantastic Four	199	150	50
FA Premier Stars	429	350	150
FA Soccer Manager	RING		
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	249	200	75
FIFA '99	449	350	150
Fifth Element	399	300	125
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	299	250	100

	Nytt	Beg.	Vi köper
Formula 1 '99	449		
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	299	100	25
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	249	150	50
G-Police 2	429	350	150
Grand Theft Auto	249	200	75
G.T.A Value Pack	429		
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	150	50
Guardians Crusade	449	400	175
Guilty gear	449	400	175

	Nytt	Beg.	Vi köper
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	249	150	50
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	150	50
Hi-Octane	199	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	299	250	100
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	400	175
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	350	150
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet i Förb..	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25

Kingsley 429

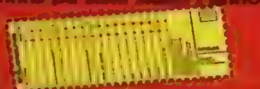
	Nytt	Beg.	Vi köper
KKND	479	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Legend of Kartia	479	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	150	50
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Madden NFL 2000	449	400	175
Magic Carpet	299	100	25
Magic The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	249	200	75
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	—	350	150
Monkey Hero	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	200	75
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Mulan	299	250	100

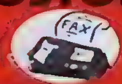
SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER

Besök vår webside: www.spelia.se Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser..

..eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns på sista sidan i annonsen...





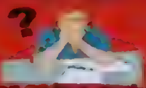
..eller faxa in beställnings-kupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan under Vi köper. Nu betalar vi 50% mer om du byter mot begagnade spel till samma system.

Ex. du får 225:- i inbyte för Syphon Filter 150 +50% = 225 Byter du mot något nytt eller spel till andra system betalar vi 20% mer dvs 150 +20% = 180 Överskjutande belopp omvandlas till presentkort mot begagnat.



Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg.

Skicka dina spel till: SPELIA Box 190 20 104 32 Stockholm

Obs! tänk på att om du byter in för mer än du handlar för får du självklart ett presentkort mot beg. för resterande belopp. Varsågod!!!

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken Vi köper. Dra av 25:- per saknad del (ex. bruksanvisning, framsida eller baksida.) Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA per postorder.

- Skriv namn, adress, postnummer, telefonummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer clearingnummer och vilken bank du använder
- Anger du inget eller fel -post, -bangironummer skickar vi automatiskt pengarna med postavi á 45:- som dras ifrån ditt belopp.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

KÖPINFORMATION

- Våra inkopspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-/paket (3-4 spel)
- 3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
- 1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av PSX Mag. eller till den 18 November.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
- Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig.

kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Postorder & Butik
Valhallavägen 36
(T) Tekniska Högskolan
Mån-Fre 11⁰⁰-18⁰⁰
Lördag 11⁰⁰-15⁰⁰
Söndag stängt
Tel 08 - 150 600

Söndags öppet
Storforsplan 42
(T) Farsta Centrum
Mån-Fre 10⁰⁰-19⁰⁰
Lördag 10⁰⁰-16⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-16⁰⁰
Tel 08 - 938 500

Söndags öppet NY BUTIK
Vällingbyplan
(T) Vällingby Centrum
Mån-Fre 10⁰⁰-19⁰⁰
Lördag 10⁰⁰-16⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-16⁰⁰
Tel 08 - 870 500

Verkstad:
Valhallavägen 40
(T) Tekniska Högskolan
Tel 08 - 150 800

NINTENDO 64

VI KÖPER PC BYTER PlayStation VIDEO SÄLJER Dreamcast

	Nytt	Beg.	Vi köper
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N20	449	150	50
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Blitz	429	350	150
NFL Gameday	349	100	25
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C '98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	399	150	50
NHL '99	449	200	75
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	50	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	100
Olympic Soccer	399	100	25
Omega Boost	399	350	150
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	25
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	199	100	25
Pitfall 3D	299	150	50
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Player Manager '98-'99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Point Blank 2	399	350	150
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	50	25
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Poy! Poy!	499	300	125
Poy! Poy! 2	429	350	150
Premier Manager '98	399	250	100
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Pulse	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Quake 2	449		
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	300	125
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	250	100
Rampage World Tour 2	449	400	175
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
RC Stuntcopter	449		
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	249	200	75
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Requiem	449	400	175
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	249	200	75
Retro	479	400	175
Return Fire	399	250	100
Re-Volt	449	400	175
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	479	400	175
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	150	50
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
SCARS	399	350	150
Senbent	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Sesame Street	449	400	175
Shadow Gunner	399	350	150
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	25
Small Soldiers	429	350	150
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	199	150	50
Soviet Strike	249	100	25
Spacehulk V O T B A	199	150	50
Sledstorm	429	350	150
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedfreaks	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spica World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	150	50
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	200	75
Streetfighter Alpha 3	479	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175

Tarzan	429		
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	249	200	75
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Themo Park	399	250	100

This is Football	429		
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	300	125
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tobal No.1	449	50	25
Toca Touring Cars	249	150	50
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	300	125
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
Triple P. Baseb.2000	429	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
Um Jammer Lammy	RING		
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	250	100
Viper	449	300	125
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	250	100
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
Wipeout 3	399	350	150
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	150	50
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	299	200	75
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF Attitude	479	400	175
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Files	399		
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	429	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

BEGAGNAD PLAYSTATION
Vi Köper: 500:-
Vi Säljer: 900:-

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti.

TILLBEHÖR

	Nytt	Beg.	köper
Analog Joystick Sony	699	550	200
Arkad Joystick (Asca)	599	450	150
Arkad Joystick (Namco)	599	500	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, original	249	200	75
AV-adapter	199	150	50
AV-kabel	149	100	20
CD Case	149	100	20
Fodral	29		
Game Booster	449	350	150
Handkontroll, D.Shock	329	250	100
Handkontroll, original	199	200	50
Handkontroll, analog	299	200	50
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handkontroll, (Asca)	399	200	50
Handkontroll, NegCon	499	350	100
Handk.förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Link-up kabel, original	249	200	50
Minneskort, original	199	150	50
Minneskort, 240 block	399	300	125
Minneskort, 360 block	499	400	150
Minneskort, 720 block	599	500	200
Multitap för 4 spelare	349	250	100
Mus	299	200	50
Mus, original	349	250	50
Pad Barracuda, analog	299	200	50
PAL, Booster, 2-konvert.	349	250	100
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, G-Con 45	399	300	100
Pistol [illegible]	349	250	100
Pistol, Fred Justifier	399	300	100
Pistol, Real ArcadeGun	599	450	150
Rattar		RING	
RGB-scart kabel	199	150	50
Scartkabel	49		
Väska, hård	249	200	50
Väska, mjuk	149	100	50
X-plorer	349	250	100

BESTÄLLNINGSKUPONG

	Spel / Produkt	Pris
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Reservspel / produkt

Namn

Telefon

Adress

Postnr / ort

E-Postadress

Målsmans signatur om under 16 år

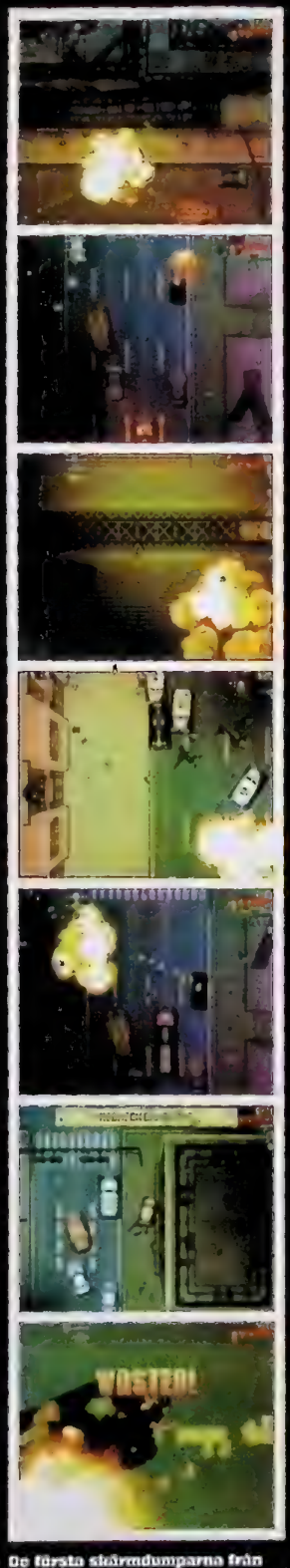
P H 10-99

Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och klippa skall komma fram, kan du klippa ut och klippa kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspost-kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspost-rutan på kuvertet eller klipp ut den och klistra rutan på kuvertet eller klipp ut den och klistra så betalar SPELIA portot så betalar SPELIA portot
Om du inte vill klippa i tidningen kan du Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller fixa in den på kopiera kupongen eller fixa in den på tel. 08 - 150 700 tel. 08 - 150 700

Frankeras ej SPELIA betalar portot

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm



De första skärmdumparna från *Grand Theft Auto 2* ser mycket lovande ut.

BROTT LÖNAR SIG!

Ryktena om ett nytt brottsspel i fågelperspektiv började florera för länge sedan. Svenska PlayStation-Magasinet begav sig djupt ned i den undre världen för att ta reda på sanningen.

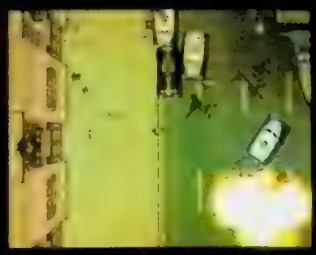
Vilken inkompetent idiot som helst kan sätta samman ett TV-spel fullt av svordomar och onödigt våld. Tänk bara på fördelarna med ett sådant projekt. Det orsakar debatter i pressen och genererar stora mängder publicitet. Det farliga och förbjudna säljer helt enkelt bäst; så har det alltid varit. Men ibland händer det att ett sådant koncept faktiskt används för att skapa kvalitativ underhållning, för vuxna såväl som för barn.

Oavsett vad pressen tyckte var *Grand Theft Auto* just ett sådant spel. Förvisso innehöll det både brott, överkörda människor och annat otrevligt, men det var inte de saker som gjorde det till ett välgjort och vuxet spel. Det var snarare dess filmiska kvaliteter, dess noggrannt utvalda musik och dess många referenser till popkultur som gjorde det.

Men sedan kom *Driver*, och ribban höjdes ett rejält snäpp. Spelet marknadsfördes som *Grand Theft Auto* i 3D (fast utan brottselementet, svordomarna och de påkörda människorna). Det var alltså inte egentligen något *Grand Theft Auto* i 3D, bara ett actionfyllt och roligt racingspel i ungefär samma anda.

Ett av problemen med *Driver* var att dess grafikmotor inte riktigt orkade med att gestalta bakgrunderna med något särskilt djup – hus i fjärran fladdrade fram på ett orealistiskt sätt och helheten var inte riktigt övertygande. Givetvis på grund av ▶

Polska PlayStation Magazyn
OKT



Byggkranar svänger, polisbilar staddar och gangstrar tylls med hett bly i ett spel som inte liknar någonting annat. *Grand Theft Auto*-konceptet är otäckt, men underhållande.

att PlayStation-konsolen helt enkelt inte orkar med sådan grafik som det krävs för att göra en riktig 3D-version av *Grand Theft Auto*. Så, trots att upplägget från början fick de flesta att rynka på näsan, har Rockstar Games nog gjort rätt i att behålla det plottriga fågelperspektivet i *Grand Theft Auto 2*. Men vad har de då gjort för att förbättra originalet?

Uppföljaren har varit i produktion under flera år nu och en rad drastiska förändringar har påverkat de inblandade företagen under den tiden. Lyckligtvis har utvecklarna som skapade det första spelet, *DMA*, varit med och producerat även *Grand Theft Auto 2*. Nu går de dock under namnet Rockstar Games. Under arbetet med originalet hade de svårt att få med alla sina idéer i spelet, men det problemet har de inte haft med denna uppföljare.

Sam Houser, VD för Rockstar Games, berättar för Svenska PlayStation-Magasinet om vad han hoppas uppnå med det nya spelet: "Allting är större, elakare, snabbare och bättre än i det första spelet. Helt nya element har lagts in i spelbarheten och därför är spelet helt olikt allt annat på marknaden. Fokus ligger nu på gängkrig."

Grundidén är dock densamma som den alltid varit. Spelaren börjar som en enkel förbrytare med ambitioner att klättra uppför den undre världens hierarkiska stege. Enbart genom att klara sina uppdrag kan spelaren vinna det kriminella brödraskapets respekt och förtroende. "Handlingen äger rum i en påhittad amerikansk stad", säger Houser. "Tiden är ungefär tre veckor in i framtiden. Vi ville att även detta spel skulle utspela sig i USA, men vi ville inte arbeta med begränsningarna som en verklig plats innebär."

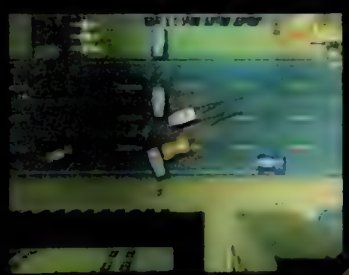
Gatuvärlden där de kriminella gängen härskar har delats upp i tre separata delar. Visuellt sett är de smutsigare än originalets bjärta miljöer, vilket bidrar till känslan att det här spelet är ämnat för 18-åriga eller äldre spelare. Enligt Houser har grafiken omarbetats rejält, så att den nu innehåller "en ordentligt förstorad karta och en helt ny grafikmotor. Den här gången gör vi ett äkta 3D-spel i fågelperspektiv."

Inom staden kan spelaren interagera med det mesta, men är inte längre i fokus för all uppmärksamhet. Var spelaren än befinner sig försiggår förbjudna handlingar. Kanske är det någon som säljer knark i ett gathörn, kanske är det någon som blir rånad, kanske blir spelaren själv rånad mitt under ett uppdrag. Det finns inget givet sätt att spela på, men den som vill undvika att locka till sig lagens långa arm gör bäst i att vara försiktig. Detta är den stora skillnaden mellan den här uppföljaren och *Grand Theft Auto*, att spelaren själv kan drabbas av brottsligheten.

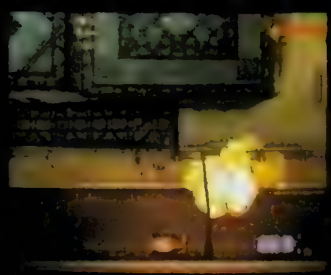
Istället för att bara beta av uppdragen ett efter ett blir spelaren anlitad hos ett av spelets sju gäng. Om ett jobb genomförs på ett för dem tillfredsställande sätt vinner spelaren gängets respekt och blir på så sätt tilldelad nya uppdrag. Enligt Sam Houser är detta en viktig aspekt i spelet. "Respekt är allt. Utan att vinna ett gängs respekt blir man utan jobb och den som inte respekteras blir av med sitt liv." Det är en hård tillvaro. Den som tyr sig till ett gäng blir hatad av ett annat, men den som inte tar tillräckligt många risker får inte tillräckligt många poäng.

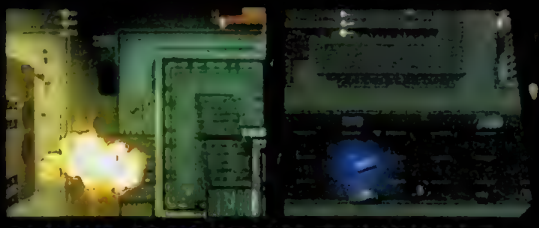
Hur fungerar då egentligen allt detta? "Spelaren tilldelas sina uppgifter av ett gäng, som i sin tur strävar efter att växa sig större i den kriminella världen", berättar Houser. "De kommer bara att anlita den spelare de anser vara på deras sida i gängkrigen. Det gäller att visa sin lojalitet genom att attackera något rivaliserande gäng. Den spelare som uppskattas av ett gäng blir direkt tilldelad uppdrag. Men den som blir vän med ett gäng löper givetvis risk att bli dödad av ett annat."

Gängen är uppdelade i olika riktningar. Krishna-gruppen från det första spelet har nu blivit en livsfarlig narkotikaliga. Yakusa-ligan består av japanska maffiamedlemmar. Över dessa grupper faller den stora skuggan från Zaibatsu-ligan, ett industri-



Grafiken i *Grand Theft Auto 2* är knappast banbrytande, men ändå mycket snyggare än i det förra spelet. Explosionerna är särskilt smaskiga.





Staden är en mörk och hotfull plats. Speciellt för den som hamnat i vägen för de grymma ligorna.

ellt konglomerat som Rockstar Games skapat med inspiration från OCP-företaget i Robocop. Detta konglomerat tillverkar en mängd otäcka droger, vilka i sin tur säljs till bland annat Krishna-ligan. Först när spelaren börjar dras in i denna kriminella härva börjar detaljerna visa sig och får på så sätt en intrikat och mer djuplodande bild av spelets undre värld. Till exempel tycks en del av ligorna vara fiender, men visar sig så småningom vara allierade i det fördolda.

Ett *Grand Theft Auto*-spel skulle givetvis inte vara mycket värt utan polisens närvaro. Upplägget har omarbetats helt så att det nu finns fyra olika nivåer av polisaktivitet. Sam Houser är stolt över denna innovation. "Jag älskar de nya typerna av poliser. Det finns vanliga poliser, piketstyrkor och FBI-agenter i spelet. Den som varit riktigt stygg kan till och med få armén på halsen."

Finns det då några nya vapen att ställa till oreda med? "Javisst, en hel dröse sådana. Det finns Molotov-cocktails, elektriska bedövningspistoler, bilmonterade kanoner, handgranater, maskingevär och en mängd andra smaskiga vapen."

De lagmän som spelaren först råkar ut för är vanliga konstaplar, fast de nu förvandlats till riktiga superpoliser. De följer efter spelaren vart som helst, genom byggnader, gränder och till och med över bilkarosser.

Den som ger sig på att skrämma lokalbefolkningen blir givetvis uppvaktad av piketstyrkorna, som blockerar vägar och använder kraftfull beväpning. Om det blir värre kommer FBI-styrkorna in i bilden. Den federala polisen är märkbart snabbare och bryr sig inte ifall civila kommer i vägen för deras skottlossning. Den som ändå lyckas skaka av sig FBI får till slut ge sig i kast med sjalvaste armén. Dessa käcka gossar river bokstavligen ned hela staden för att få tag i spelare, om de så måste. Och de lyckas alltid till slut.

Det enda man kan göra är att hålla sig undan dem så länge som möjligt för att på så sätt få mer poäng.

Även de civila fotgängarna har försetts med avancerad artificiell intelligens. Alla individer är på väg någonstans för att göra någonting. Spelaren kan ibland tvingas stå ut med att få stryk av någon person som inte uppskattar att få sin bil stulen. Det händer även att rånare, yrkesmördare eller knarkhandlare kommer i spelarens väg. Spelaren kan till och med få sin bil stulen, eller bli rånad och på så sätt förlora hälften av sina poäng. Det här tycker Sam Houser allra bäst om i spelet. "Den artificiella intelligensen har förbättrats så pass att hela staden nu tycks leva." Möjligheterna är oändliga. Staden känns verkligen som en levande miljö och varje handling kan få ödesdigra konsekvenser.

Grand Theft Auto 2 ser verkligen ut att vara något mer än bara en fantasilös upprepning av originalspelet. Snarare rör det sig om en titel med mycket mer innehåll och spelglädje än *Grand Theft Auto* någonsin hade. Så det är bara att plocka på sig solbrillorna och osäkra maskingeväret, för snart börjar det smattra på gatorna igen.

ETT VITTNE TALAR UT

***Driver* eller *Grand Theft Auto 2*? Vad tycker Sam Houser, VD för Rockstar Games?**

Vad har ni försökt uppnå med det nya spelet?

Det är en total renovering av det gamla spelet, med en rad nya tillägg och förbättringar. *Grand Theft Auto* blev både kontroversiellt och otroligt populärt, både bland spelfans och valda delar av pressen, tack vare dess icke-linjära handling och dess nutida innehåll. Uppföljaren har alla chanser att chockera och underhålla ännu mer än dess föregångare gjorde.

Ända fram till årets E3-mässa florerade ryktena om att det nya spelet inte skulle ha samma fågelperspektiv som originalet. Fanns det någonsin några planer på att ändra kameravinkeln?

Nej. Spelaren blir ständigt jagad, eller jagar själv någon, genom en rörig stadsmiljö. Av två anledningar tvingades vi därför behålla fågelperspektivet. Dels för att spelet skulle kunna innehålla många fordon och så vidare, men framförallt för att spelaren hela tiden måste kunna se vad som händer omkring sig. Med det här perspektivet kan man se både vad som finns framför en, och vad som finns bakom. Vi hämtade mycket inspiration från verkliga polisingripanden som filmats från helikoptrar. Dessa fångar verkligen den galenskap som vissa brottssituationer innehåller och vi tyckte att det hela skulle göra sig utmärkt som TV-spel.

Vad tycker ni om *Driver*, som antagit den grafiska stil som många förväntade sig av *Grand Theft Auto 2*?

Driver är ett trevligt spel, men det är inte som *Grand Theft Auto*. Där kan man inte ta sig ut ur sitt fordon och heller inte se vem eller vilka som följer en. Tekniskt sett tycker jag att de lyckats, men vi håller på med ett totalt annorlunda spel (alla som känner till *Grand Theft Auto* borde hålla med om detta). Och PlayStation-hårdvarans möjligheter räcker helt enkelt inte till för att presentera vårt koncept i en mer detaljerad 3D-version.

Hur har ni utnyttjat fotgängarna och stadsinnevånarna i det nya spelet?

Förutom de oskyldiga fotgängarna (som alla är på väg till något mål och därför kan hoppa på bussar, taxibilar eller tågvagnar) finns det rånare, bilstjuvar, knarkhandlare, yrkesmördare och gängmedlemmar. Detta gör att spelet blir fritt och samtidigt reagerar och förändras beroende på vad spelaren gör. Det ger spelaren känslan av att kunna gå vart som helst och göra vad som helst.

Har du något allmänt tips till spelarna?

Det här är det första spel jag testat som verkligen har dålig attityd. Om man behandlar det väl så får man samma behandling tillbaka. Men om man sticker upp...

INSPIRATION FRÅN VITA DUKEN

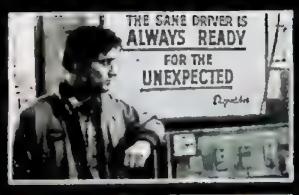
***Grand Theft Auto 2* är proppfullt med referenser till olika filmer och det råder ingen tvekan om att de anställda på Rockstar Games gillar film. Vi bad dem att ge exempel på filmer de inspirerats av.**

KING OF NEW YORK

Regi: Abel Ferarra

Rockstar tycker: "Filmens mörka stil i kombination med gangsterkänslan ger den sann *Grand Theft Auto*-stil."

PSM tycker: "Not everyone who runs a city is elected" är en suverän replik.



TAXI DRIVER

Regi: Martin Scorcese

Rockstar tycker: "I vårt spel är man en ensamvarg/tegosoldat som föredrar att jobba på egen hand. Precis som Travis Bickle."

PSM tycker: Det händer att vi själva står framför spegel med pistolen i hand: "You talking to me? Are you talking to me?"

THE WARRIORS

Regi: Walter Hill

Rockstar tycker: "I vårt spel har gängpolitiken direkt inverkan på spelarens möjligheter."

PSM tycker: Att få ett basebollträ i pallet har också direkt inverkan på ens möjligheter.

MAFFIABRÖDER

Regi: Martin Scorcese

Rockstar tycker: "Vårt spel handlar också om att bli en "goodfella", en del av gangsterfamiljen."

PSM tycker: Varför knäppte de inte Joe Pesci redan i öppningsscenen?

SMYGTITT

■ UTGIVARE: Konami ■ DISTRIBUTÖR: Konami
■ UTVECKLARE: Konami ■ SPELTYP: Sport

Konamis *International Superstar Soccer Pro* var på flera sätt ett unikt spel. Konami har därför valt **att återanvända konceptet innan någon annan hinner före.**

Konami är ensamma om att använda arkaduppläggi sina fotbollsspel. Med tanke på hur bra det gick för originalet är det konstigt att inte fler företag har tagit efter.

Fotbollsspelen fortsätter att välla ut till PlayStation. Uppföljaren brukar för det mesta inte innehålla annat än några små justeringar, men det hindrar oss tydligen inte från att köpa dem. När man tänker på det har vi nog alla blivit lurade. Eller så behövs det inte så mycket mer för att ett fotbollsspel ska bli kul. Hur som helst, utgivarna vet hur man gör pengar.

Det skulle vara kul om man kunde säga att *ISS Pro Evolution* var ett helt nytt fotbollsspel. Att Konami har byggt en helt ny motor och programmerat allt från början. Men vad skulle det egentligen vara bra för? *International Superstar Soccer*-konceptet är ju näst intill felfritt. Och när alla andra företag vill att deras fotbollsspel ska se ut som *FIFA* är det skönt att Konami har en egen stil.

Konami själva verkar hålla med. Som namnet avslöjar är *ISS Pro Evolution* en vidareutveckling av originalet. Arkaduppläggetfrån det första spelet finns kvar men spelarna rör sig nu ännu smidigare än tidigare. Närmare verklig fotboll går inte att komma på en PlayStation vad beträffar flyt och känsla. Nickarna, skotten och dribblingarna är makalöst väl programmerade och man kan göra i princip hur snygga mål som helst.

Bland nyheterna hittar vi, förutom den förbättrade grafiken, möjligheten att med hjälp av Multi Tap spela fyra personer samtidigt. Med tanke på hur roliga andra spel blir med den funktionen låter det mycket lovande. Riktiga klubblag och spelare saknas dock. Men tack vare den fina grafiken kan man ändå se vilka spelarna ska föreställa.

Alla vanliga turneringar finns med. Samma sak gäller tidsinställning, skiftande väderlek och möjligheten att höja och sänka farten. Det sist nämnda innebär att de som ansåg att det första spelet var för långsamt nu själva kan ställa in önskad hastighet, utan att grafiken för den sakens skull försämras.

Steve Bradley

Trots att spelet officiellt saknar riktiga spelarnamn kan man ändå urskilja storheter som Ronaldo och Dennis Bergkamp.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Utmärkt grafik.
- Känns som riktig fotboll.
- Du kan ändra hastighet på spelet.

● NACKDELAR

- Svårt att göra mål.
- Inte särskilt olikt föregångaren.

● VÅRT STALLTIPS

Konami är fortfarande mästarna på den här typen av arkaderienterad fotboll. *ISS Pro Evolution* för konceptet vidare, och både grafik och animation är bättre än hos något annat fotbollsspel. I den här versionen verkar det dock oerhört svårt att göra mål, men så kan det ju vara även i riktig fotboll...

■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Sport

FA Premier League Manager

Electronic Arts vet ju som bekant hur man gör fotbollsspel. Fast *FA Premier League Manager* kommer nog **inte att bli en lika stor succé som *FIFA '99*.**

Precis som alla andra manger-spel bygger *FA Premier League Manager* förts och främst på statistik, men det innehåller även ovanligt fiin grafik

Det är bara att inse att vi aldrig kommer att få se ett *Championship Manager 3* till PlayStation. Det går helt enkelt inte att begära att ett TV-spel ska innehålla uppgifter om 22 000 spelare, tio månader långa ligor, cuper och internationella turneringar. Vi får helt enkelt vänja oss vid kombinationen av statistisk realism och TV-spelskänsla. Och det behöver faktiskt inte vara så tokigt.

Det faktum att *FA Premier League Manager* inte innehåller lika mycket statistik som PC-spelen betyder inte att det är tråkigt.

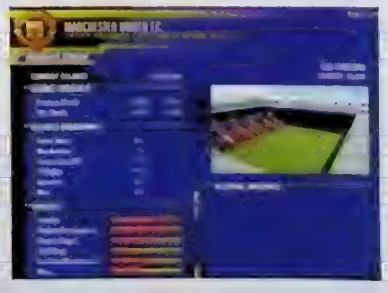
Skillnaden i innehåll är ungefär densamma som mellan *Fotbollsskväll* och ett vanligt sammandrag i *Sportspegeln*. Och vad beträffar upplägget som sådant är det inte sämre än sina förebilder.

Man börjar med att välja ett lag från en av de fyra högsta engelska divisionerna. Varje spelare är rankad i 13 olika kategorier: fysik, snabbhet, passningsförmåga och så vidare. Naturligtvis kan man ändra formationer, lägga om träningsschemat, sätta upp spelare på transferlistan och balansera budgeten. Visserligen handlar det om redan beprövade inslag men tack vare de små finesserna som möjligheten att öppna nya affärer och kränga souvenirer till fanatiska fans känns det här spelet ändå lite speciellt. Om man så önskar går det till och med att bestämma exakt var på läktaren som bortalagets supportrar ska sitta. Och tycker man att det blir för mycket affärer och för lite fotboll är det bara att anställa någon som kan ta hand om affärerna.

Vad beträffar själva matcherna har Electronic Arts valt samma upplägg som det i *Premier Manager*. Den som inte har tid att vänta kan få resultatet serverat på en gång och den som önskar kan studera sitt lags insats mer ingående med hjälp av en mätare som talar om hur stor del av spelet det har. Fördelen med detta är att man kan byta ut spelare och ändra taktik under matchens gång. Det sista, och överlägset snyggaste, betraktelsesättet heter Watch Match, där man kan se matchen i lika fin grafik som *FIFA '99*. Tanken är att man i så stor utsträckning som möjligt ska leva sig in i rollen som manager i en fotbollsklubb.

Manager-spelen kommer alltid att bygga på statistik, men så här välgjorda matcher är helt klart ett första steg mot en mycket trevlig framtid.

Dean Evans



Det gäller att ha en bred trupp så att inte laget förlorar så fort en viktig spelare blir skadad.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Spelet har officiella licensen för säsongen 1999–2000.
- Du får sköta både coaching av laget och företagets affärer.
- Highlights i bästa *FIFA*-stil.

● NACKDELAR

- Menysystemet är lite plottrigt.
- Några av PC-versionens finesser är borttagna på grund av utrymmesbrist.
- Spelet består mest av listor och statistik.

● VÅRT STALLTIPS

FA Premier League Manager ser ut att kunna bli ett riktigt bra spel. Många management-spel till PlayStation är i halvdana affärer som antingen saknar viktig statistik eller ordentliga visningar av matcherna som spelas.

Om matchläget i det här spelet verkligen hangerar som underlag för viktiga strategiska bedömningar så kan man lätt ha överseende med de finesser som slopats från PC-konverteringen.

■ UTGIVARE: Codemasters ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier Multimedia
■ UTVECKLARE: Codemasters ■ SPELTYP: Sport

LMA Manager

Som fotbollssupporter pendlar man hela tiden mellan hopp och förtvivlan. Hur påfrestande det är att vara manager kan man nog knappt föreställa sig.

Manager-spel och TV-spel brukar inte vara en särskilt lyckad kombination. Inte för att det är något fel på tanken som sådan, men det brukar sällan kunna mäta sig med originalen till PC. Och att det går att göra fin grafik till PlayStation brukar alltid glömmas bort. Att man dessutom måste vänta i flera sekunder på att varje matchresultat ska rapporteras gör inte saken bättre. Men det tycks inte röra utgivarna i ryggen – de flesta verkar nöja sig med mediokra spel. Fast Codemasters ser ut att bli ett undantag.

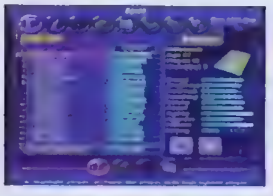
LMA Manager skiljer sig från de andra manager-spelen i flera avseenden. Istället för ett fåtal lagermenyer har Codemasters satsat på 70 enkla menyer. Och med hjälp av L- och R-knapparna är det förvånansvärt smidigt att bläddra mellan dem. Vidare innehåller *LMA Manager* en sökmotor med kategorier som ålder, position och division, vilket gör att man inte behöver leta efter nålarna i höstacken med 8 000 spelare när man ska förstärka sitt lag.

I de flesta manager-spelen brukar det finnas ett statistikfönster som talar om vad som händer i matcherna. Codemasters har frångått detta system och visar hela matcherna. För att det ska bli lättare att hänga med är spelarna pyttesmå och när man passar och skjuter lämnar bollen fartspår efter sig.

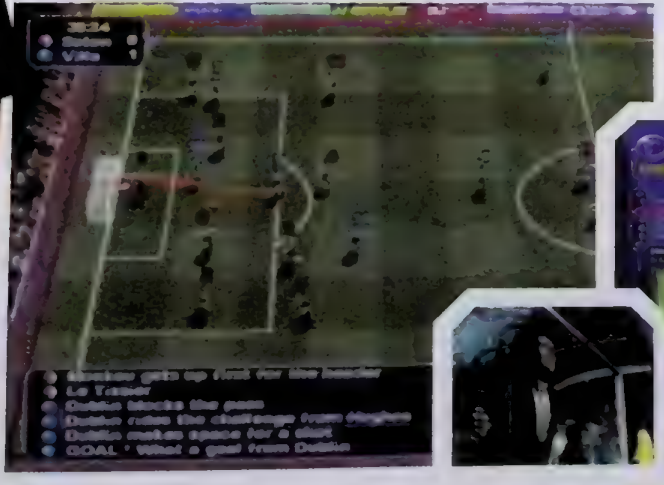
LMA Manager är utformat så att det ska tilltala både dem som vill spela hela säsonger och de som inte har lika stort tålamod. De kortaste spelsätt är åtta veckor långa utmaningar och det längsta är fyra stycken hela säsonger. Skulle man känna sig ensam går det bra att spela tillsammans med en kompis.

Oavsett var man letar tycks *LMA Manager* innehålla nya och smarta lösningar. Träningar, ungdomslag och sofistikerade taktiker är sådant som man tidigare bara har fått uppleva på PC. Tycker man att det blir för mycket arbete går det till och med att anställa ekonomiska rådgivare, tränare, assistenter och psykologer. Kort sagt, *LMA Manager* osar klass.

Pete Wilton



Är man ingen inbiten fotbollsälskare är det kanske svårt att uppskatta den här typen av spel.



Både matchsystemet och menyerna skiljer sig från det vi är vana vid.

PSM KORT SAGT

○ FÖRDELAR

- All data från säsongen 1999-2000.
- Lättillgängliga och bläddervänliga menyer.
- Skit matcherna i realtid.
- Imponerande repriser.
- Virtuella assistenter hjälper dig.

○ NACKDELAR

- Om fotboll inte betyder något för dig kommer *LMA Manager* inte ändra på det.

○ VÅRT STALLTIPS

LMA Manager kom från ingenstans och ser ut att blåsa nytt liv i en genre som börjat bli trist och seg. Även om du bara är svagt intresserad av fotboll bör *LMA Manager* en bit del att erbjuda. Spelet låter dig välja hur mycket realism du vill hålla på med och överlåter de tråkiga bitarna till virtuella hjälpredor. Här på PSM väntar vi otåligt på den färdiga produkten.

Brev

MÅNADENS BREV
Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.

Brev Svenska PlayStation-Magasinet **Postadress: Box 12550, 102 29 Stockholm**
E-post: psm@atlantic.medstroms.se

SKRIV TILL OSS OM DU UNDRAR ÖVER NÅGOT ELLER VILL TYCKA TILL! VI FÖRBEHÅLLER OSS RÄTTEN ATT REDIGERA I INSÄNT MATERIAL. VI SKICKAR INGA SVAR PRIVAT.

Hallå där PSM!
Jag är riktigt tokig i *Gran Turismo* och väntar med spänning på *Gran Turismo 2*. Men så kom jag att tänka på en grej. Det var ju hur svårt som helst att ta alla tävlings-licenser i *Gran Turismo*. Måste man göra något liknande för att få delta i alla tävlingar i *Gran Turismo 2*?
Peter

Hallå där Peter!
Kul att du gillar *Gran Turismo*. Vi älskar det spelet! Och det var lustigt att du skulle fråga om det där med tävlingslicenser, för vi har just fått reda på hur det ligger till med den saken.
Om du har klarat att ta några tävlingslicenser i *Gran Turismo* kan du använda samma licenser i *Gran Turismo 2*. Du slipper alltså sitta en gång till och slipa varvtider dagar i sträck bara för att få tag på den där nedrans internationella tävlingslicensen!
Red

Hej PSM.
Jag har några frågor.
❶ Jag har hört att *NHL 2000* ska komma till PlayStation snart. Stämmer det?
❷ Ska Arne Hegerfors prata någonting i *NHL 2000*?
Anders Carlson

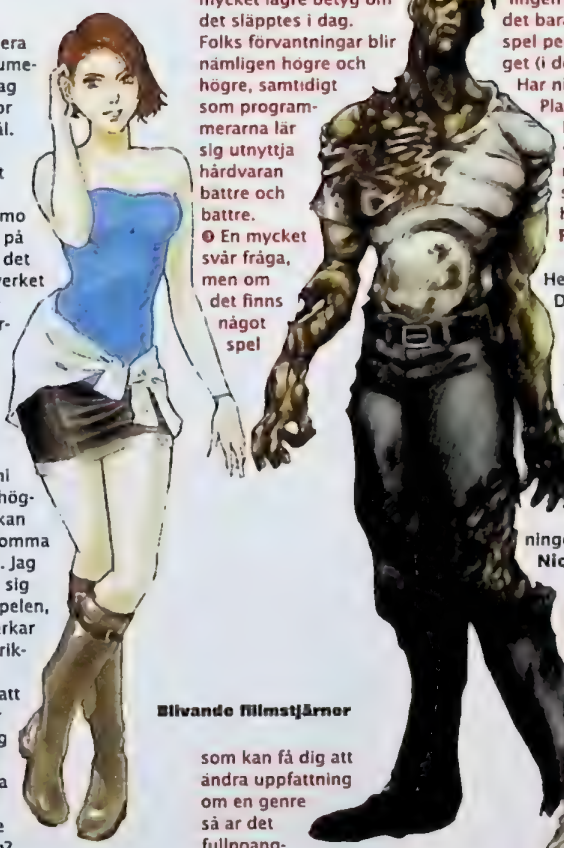
Hej Anders!
❶ Japp, det stämmer bra. Det bör finnas ute i handeln när du läser detta, såvida det inte har blivit försenat. Spelen kan ju bli det ibland, som bekant.
❷ Från Electronic Arts svenska kontor bekraftar man att Arne Hegerfors kommer vara med i *NHL 2000* (han var också med i *NHL 99*). Men som vanligt handlar det om att han helt enkelt presenterar matcherna. Det är inte Arne Hegerfors som skoter snacket under matcherna. Håll med om att det vore hur tufft som helst om han gjorde det!
Red

Tja PSM. Tack för en bra tidning.
Jag undrar om spelet *Resident Evil* ska bli film? Man har ju hört en del rykten, men stämmer det?
Micke N

Hej Micke!
Ja, det verkar som att det blir en film av någon gång under nästa år. Hur länge det dröjer innan den är färdig vet vi inte, och det är oklart om den över huvud taget går upp på biograferna i Sverige. Det blir nog video.
Red

Hej PSM
Jag är en av era nyaste prenumeranter, och jag har lite frågor och klagomål.
❶ Det stod i tidningen att det skulle finnas en demo av *Red Alert* på skivan, men det var i själva verket *Command & Conquer*. Förklara er!
❷ Dessutom tycker jag att ni ger lite väl många spel 10/10. Om ni ger ett spel högsta betyget kan det ju inte komma något bättre. Jag har i och för sig inte spelat spelen, men dom verkar kanske inte riktigt så bra.
❸ Tycker ni att spel som får högsta betyg är så bra att alla ska köpa dem, även om man inte gillar genren?
❹ Jag vill köpa ett annorlunda bilspel. Vilket är bäst: *Carmageddon* eller *Lego Racers*?
❺ Är *Red Alert* värt att köpa även om man inte har någon mus?
Tack för världens bästa tidning!
Per

Hej Per!
❶ Det var ett beklagligt misstag från vår sida. Vi blandade helt enkelt ihop *Command & Conquer* och *Command & Conquer: Red Alert*. Det ska inte hända igen.
❷ Tank så här: det finns många elever som får högsta betyg i något ämne på skolan, helt enkelt för att de är mycket duktiga. Spelen som får högsta betyg får det för att de är otroligt bra.
Men man ska också tänka på att ett spel som fick högsta betyg för tre år sedan antagligen skulle få ett mycket lägre betyg om det släpptes i dag. Folks förväntningar blir nämligen högre och högre, samtidigt som programmerarna lär sig utnyttja hårdvaran battre och battre.
❸ En mycket svår fråga, men om det finns något spel som kan få dig att ändra uppfattning om en genre så är det fullpoängarna. Vi svarar *ja* på den frågan.
❹ *Carmageddon*, utan tvekan. Det ska förhoppningsvis redan finnas att köpa när du läser detta.
❺ Ja. Kontrollsystemet är bra uppbyggt, så det går bra att spela utan mus. Men det går definitivt smidigare och battre att spela med mus.
Red



Blivande filmstjärnor

Hej PSM
Nu när PlayStation 2 kommer undrar jag om det fortfarande kommer göras spel till PlayStation "ett"?
The Driver

Hej Driver!
En mycket bra och relevant fråga. Svaret är att det antagligen kommer fortsatta göras spel till gamla PlayStation som ett slags billigare alternativ. Det kommer naturligtvis bero på hur den nya maskinen emottas. Om alla slänger sin gamla PlayStation och köper en PlayStation 2 lär vi inte få se så mycket spel till den gamla maskinen. Det kommer nog gå som med Sega Megadrive och Super Nintendo: i takt med att folk köper nya maskiner kommer spelutvecklingen bromsas, till dess att det bara kommer några få spel per år från moderbolaget (i det här fallet Sony).
Har ni övriga frågor om PlayStation 2 kan vi rekommendera nyhetssidorna i detta nummer, som är smockfulla av PS2-nyheter!
Red

Hej PSM
Det här är första gången jag skriver till er och jag hoppas ni kan svara på mina frågor.
❶ Vad händer om man sätter en PlayStation-skiva i en cd-spelare?
❷ Varför skriver ni inte lösningar i tidningen?
Nicklas Amundsen

Hej Nicklas!
Här kommer svaren.
❶ Det beror på. Om du stoppar i till exempel *Wipeout* kan du lyssna på musiken, eftersom musiken ligger som vanliga ljudspår på en audio-cd. Däremot ska man akta sig noga för att spela upp det första spåret på en spel-skiva eftersom det oftast är där själva datan ligger. Om man försöker spela upp den datan i ljudanläggningen kan den i värsta fall gå sönder! Det varnar i alla fall speltillverkarna för, även om vi aldrig råkat ut för det. Men det skadar ju inte att vara försiktig, så hoppa över spår ett om du vill spela upp musik från en spel-skiva.
❷ Vi kommer börja med det så smått. I förra numret kunde man till exempel läsa hur man klarar de första banorna i *Syphon Filter*, och vi kommer fortsätta publicera lösningar av olika slag på tipssidorna.
Red

Hej PSM!
Kommer man kunna mailla frågor till er i framtiden?
Daniel

Hej Daniel!
Det går bra redan nu. E-postadressen hittar du högst upp på den här sidan.
Red

MÅNADENS BREV

Hej PSM.
Tack för en bra tidning.
Jag har velat köpa spelet *Soul Reaver* under en längre tid. Varje gång jag har tänkt köpa det har det varit försenat. Andra gången var det väl okej, men nu är jag förbannad. Varför ändras releasedatumet så mycket, och när kommer *Soul Reaver* ut egentligen?
Jag bara undrar.
Ghostman

Hej Ghostman.
Ja, ibland undrar man verkligen. Just TV-spel och datorspel är så gott som alltid drabbade av framflyttninga i releasedatum. Det beror på att man inte kan veta säkert när ett spel kommer att vara färdigt. Alltid dyker det upp några buggar i sista sekunden som måste fixas. Är de inte buggar så är det företag som går i konkurs eller köper upp varandra kors och tvärs, vilket kan försena lanseringen även om spelet faktiskt är färdigt. Det finns exempel på spel som varit "i princip färdiga" i tre år eller längre!
Försenade releasedatum är helt enkelt något vi måste lära oss att leva med i den här branschen, även om det är trist. Det är lite lättare att stå ut med elandet om man tänker sig att alla releasedatum är preliminära uppskattningar. Om allt går bra och inget oförutsett inträffar ska releasedatumen stämma ganska bra. Och visst vantar vi hellre lite längre på ett bra spel än att behöva köpa hafsverk som är buggiga?
Soul Reaver bör finnas i handeln när du läser detta, och det kommer ett minneskort på posten!
Red

RELEASELISTA

BÖR FINNAS I BUTIK NU

TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Baseball Edition 2000	Sport	Bonnier Multimedia
Capcom Generations	Retrosamling	Bonnier Multimedia
Carmageddon	Racing	Bonnier Multimedia
Distrega	Okänd	Okänd
European PGA Golf	Golf	Infogrames
Extreme 500	Sport	Jack of all Games
G-Police 2: Weapons of Justice	Action	Egmont
Gungage	Action	Egmont
Hell Night	Äventyr	Konami
Kurushi Final	Pussel	Egmont
Legend of Kartia	RPG	Egmont
Masters & Monsters	Okänd	Bonnier Multimedia
Medievil Platinum	Action	Egmont
Mulan Story	Plattform	Egmont
No Fear Downhill Mountainbiking	Racing	Bonnier Multimedia
Panzer General 3D		
Plane Crazy	Sport	Jack of all Games
Pop & Pop	Okänd	Bonnier Multimedia
Rat Attack		
R/C Stunt Copter	Flygsimulator	Bonnier Multimedia
Resident Evil 2 Platinum	Skräckäventyr	Bonnier Multimedia
Re-Volt	Racing	Bonnier Multimedia
Shadowman	Action/äventyr	Bonnier Multimedia
Silent Hill	Skräckäventyr	Egmont
Street Fighter Ex Plus Alpha	Fighting	Bonnier Multimedia
Tekken 3 Platinum	Fighting	Egmont
Urban Chaos	Okänd	Okänd
Wipeout 3	Racing	Egmont
X-Files	Äventyr	Egmont

BÖR KOMMA UNDER OKTOBER

TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
40 Winks	3D-plattform	Egmont
Beatmania	Musik	Bonnier Multimedia
Chessmaster II	Schack	Wendros
Destrega	Fighting	Egmont
Eagle 1 Harrier Attack	Flygsimulator	Infogrames
Final Fantasy VIII	RPG	Egmont
Fisherman's Bait	Fiske	Konami
Football Manager	Strategi	Bonnier Multimedia
Formula 1 '99	Racing	Egmont
The Golf Pro	Golf	Egmont
Grandia	RPG	Ubi Soft
Gran Turismo 2	Racing	Egmont
Jimmy White's 2 Cueball	Biljard	Bonnier Multimedia
Kingsley's Adventure	Plattform	Egmont
Legend of Legaia	RPG	Okänd
Lego Racers	Racing	Egmont
Lego Rock Raiders	Okänd	Egmont
Metal Gear Solid: Special Missions	Action	Egmont
Mission: Impossible	Action	Infogrames
NFLBlitz 2000	Sport	Midway
The Nomad Soul	Okänd	Wendros
Prince Naseem Boxing	Boxning	Bonnier Multimedia
Quake II	Action	Bonnier Multimedia
Space Invaders	Action	Bonnier Multimedia
Star Wars I: The Phantom Menace	Äventyr	Bonnier Multimedia
Suikoden 2	RPG	Okänd
This is Football	Fotboll	Egmont
Tony Hawk's Skateboarding	Sport	Bonnier Multimedia
UEFA Striker	Fotboll	Infogrames
Um Jammer Lammy	Musik	Egmont
Xena	Fighting	Okänd

BÖR KOMMA UNDER NOVEMBER

TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Arcade Party Pak	Retrosamling	Midway
Beatmania	Musik	Konami
Dino Crisis	Skräckäventyr	Bonnier Multimedia
Gran Turismo 2	Racing	Egmont
International Track & Field 2	Sport	Konami
ISS Pro Evolution	Fotboll	Konami
Le Mans 24 hrs	Racing	Infogrames
Expendable	Action	Infogrames
Music 2000	Musik	Bonnier Multimedia
NHL Championship 2000	Ishockey	Bonnier Multimedia
NBA Basketball 2000	Basket	Bonnier Multimedia
Nightmare Creatures II	Action	Bonnier Multimedia
Premier Manager 2000	Strategi	Infogrames
Ready to Rumble Boxing	Boxning	Okänd
Ronin Blade	Action	Konami
Smurfs	Okänd	Infogrames
South Park: Chef's Luv Shack	Okänd	Bonnier Multimedia
South Park: Rally	Racing	Bonnier Multimedia
Spyro 2	3D-plattform	Egmont
Tarzan	Plattform	Egmont
Vigilante 8: The Second Offence	Action	Bonnier Multimedia
Viva European Super League	Fotboll	Bonnier Multimedia
Wu Tang: Taste the Pain	Action	Bonnier Multimedia

SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 38 1999

PLAYSTATION

PL	FP	V	TITEL	DISTRIBUTÖR
1	1	12	Driver	Egmont
2	4	8	Silent Hill	Egmont
3	2	8	Syphon Filter	Egmont
4	10	2	Legacy of Kain: Soul Reaver	Wendros
5	Ny	–	Wipeout 3	Egmont
6	6	4	Croc 2	Electronic Arts
7	7	28	Metal Gear Solid	Egmont
8	3	10	V-Rally 2	Bonnier Multimedia
9	8	2	FA Premier League Star	Electronic Arts
10	5	10	Ape Escape	Egmont

PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

Speltoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige. Listan publiceras varje vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu.

BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas innan.
4	Underkänt på flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

Spel Test

RECENSIONER

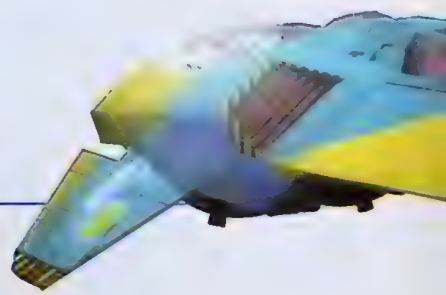
Wipeout 3	54
Tony Hawk's Skateboarding	58
Um Jammer Lammy	60
Lego Racers	62
Point Blank 2	64
Rat Attack	66
The X-Files	68

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören. OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

Bonnier Multimedia	08-736 47 50
Egmont	08-587 610 00
Electronic Arts	08-594 106 50
Infogrames	08-442 98 00
IQ Media	08-597 960 50
Jack of all Games	08-760 02 40
Ubi Soft	08-555 361 24
Wendros	08-449 85 00

Allt som ska vara med i ett *Wipeout*-spel finns med i seriens tredje titel: ett explosivt intro, ödesmättade metallbanor med futuristiska omgivningar, färgglada vapensymboler och snygga svävare.

Wipeout 3



Än en gång sätter Psygnosis full fart på framtidens tävlingsbanor och bevisar att de fortfarande är genrens mästare.

De som var med när PlayStation släpptes i Europa håller knappast *Wipeout* som något kärt minne, men ändå köpte hälften av dem spelet. Med dess imponerande grafik och ljud blev *Wipeout* visserligen en nådastöt för Segas döende Saturn, men egentligen var spelet inget vidare att spela. För dem som först blivit vana vid det relativt förlåtande *Ridge Racer* blev *Wipeout* en mycket osympatisk introduktion till den futuristiska racing-genren. Banorna var smala och så fort en svävare nuddade metallsargen sänktes farten såpass att alla motståndare genast dundrade förbi på en gång.

Alla dessa brister forsvann i och med *Wipeout 2097*, som fortfarande är det bästa spel som två spelare någonsin kunnat tävla i med link-kabel. Men efter att den förbättrade uppföljaren släppts blev det tyst på *Wipeout*-fronten. Medan Eidos klämde ut allt vad de kunde ur deras *Tomb Raider*-serie föredrog Psygnosis att satsa på de halvtaskiga titlarna *Rascal* och *Psybadek*.

Men sedan dess har tre år förflutit och nu är ett nytt *Wipeout* här, den här gången med den klatschiga stavningen *Wip3out* (men vi väljer att helt enkelt skriva *Wipeout 3* för enkelhetens skull). Eftersom spelets föregångare är så bra har utvecklarna på Psygnosis knappt

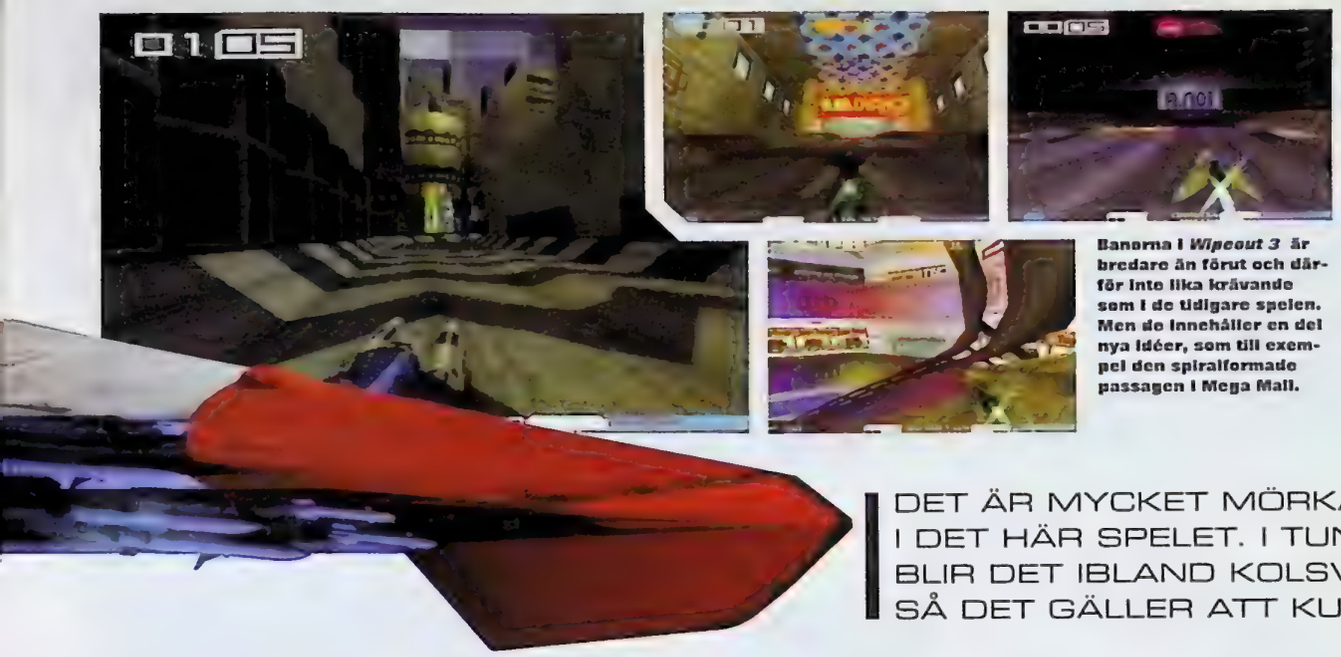
TILL SKILLNAD FRÅN DET FÖRSTA *WIPEOUT*-SPELET BLIR INTE *WIPEOUT 3* OMÖJLIGT SVÅRT EFTER FÖRSTA BANAN.

[1] Det är kolsvart i tunnlarna. [2] Pippi Långstrump i framtiden.

Två spelare | Minneskort kompatibelt | kompatibelt

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Psygnosis ■ SPELTYP: Racing



Banorna i *Wipeout 3* är bredare än förut och därför inte lika krävande som i de tidigare spelen. Men de innehåller en del nya idéer, som till exempel den spiralformade passagen i Mega Mall.

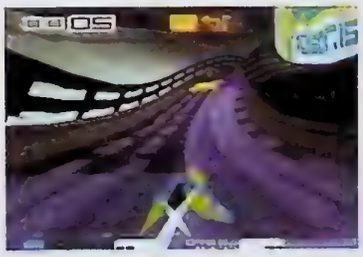
DET ÄR MYCKET MÖRKA FÄRGER I DET HÄR SPELET. I TUNNLARNA BLIR DET IBLAND KOLSVART, SÅ DET GÄLLER ATT KUNNA BANAN.

past behövt ändra på konceptet, så i grund och botten är *Wipeout 3* mycket likt de tidigare spelen. Den stora skillnaden är att spelet nu flyter på i högupplöst läg och ser bättre ut än någonsin.

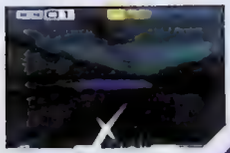
I *Wipeout 3* ser framtiden dystrare ut än vad den gjorde i föregångarna. Färgpaletten består till största delen av bleka nyanser i blått, grått, brunt och till och med kolsvart, som flyter samman till en hård och kal miljö kring de vinande svävarna. Utvecklingsteamet är i stort sett helt nytt, men formgivaren Nicky Westscott har blivit kvar sedan de tidigare *Wipeout*-produktionerna. Så även Designers Republic, vars cyber-minimalistiska formgivning gav de första två spelen de snygga paket av symboler och ikoner som bidrog till deras framgångar. Tillsammans har de sett till att *Wipeout 3* blivit minst lika vackert som dess föregångare.

Det finns åtta banor att tävla på och de är byggda en och samma stad. Fyra av dem är tillgängliga från början, men de fyra sista når bara den som blir tillräckligt bra bakom spaken på sin svävare. Vad banornas svårighetsnivå beträffar har utvecklarna aktat sig föratt upprepa misstagen som gjordes i det första *Wipeout*-spelet. Det spelet var halvt omöjligt redan från början, men de första banorna i *Wipeout 3* har de flesta god chanser att klara utan problem. Svårighetsnivån höjs sedan i lagom snabb takt, istället för att plötsligt gå genom taket som den gjorde i *Wipeout*.

Antalet racingstall har ökats sedan *Wipeout 2097*, så nu finns det åtta olika att välja mellan. På några av de svårare banorna är de olika svävartyperna ganska jämna, eftersom tonvikten där ligger på effektiv användning av vapnen snarare än ren snabbhet. De



Som vanligt krävs det enorma staket för att hålla dessa svävare på banan.



Motståndarnas artificiella intelligens är bättre än tidigare och därför blir loppen oberäkneliga.

ÄNTLIGEN

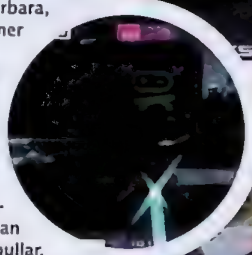
För första gången i *Wipeout*-spelens historia kan två spelare tävla mot varandra samtidigt. På Psygnosis säger man att det inte var någon lätt sak att uppnå.

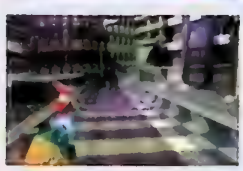
Att använda vapnen på rätt sätt är en viktig del av tvåspelarloppen.

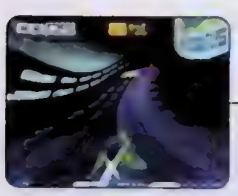
Utvecklingsteamet på Psygnosis satte först samman 20 olika banor och valde sedan ut de åtta bästa till spelet. Över lag tycks de ha gjort ett bra urval.

snabbaste maskinerna är också de mest sårbara, så det är oftast bäst att hålla sig till de mer bepansrade varianterna.

Wipeout 3 är så smidigt ett racingspel bara kan bli. Dess grafik flyter på i ett nästan löjligt högt tempo, utan att det förekommer några ryckningar över huvud taget. De senaste årens tekniska utveckling har tillvaratagits noggrannt i det här spelet. Den första banan är okomplicerad och ganska rak, men så snart man kommer in i själva staden blir det andra bullar.







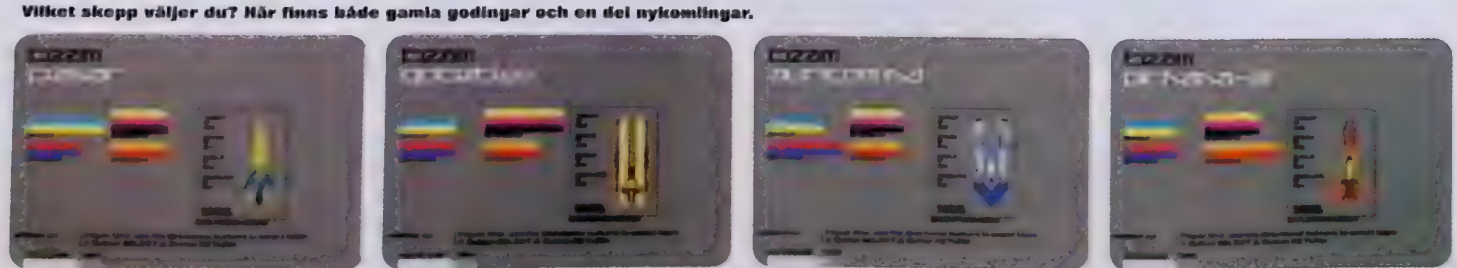
Banan Mega Mall innehåller bland annat en spiralformad passage där spelaren måste hänga hårt på vänstra luftbromsen under flera sekunder, vilket lätt kan få åksjuka att återstifta bekantskapen med morgonens frukostinnehåll. Andra banor kräver mängder av träning eftersom de skarpaste kurvorna måste memoreras för att spelaren ska ha någon som helst chans att vinna. Mörka tunnlar finns det gott om och i början får man stå ut med att ständigt tvingas lyssna till skrapet som uppstår när ens svävare gnider sig mot deras väggar. Alltså måste man köra banorna om och om igen för att lära sig hur det ska gå till, men den uppgiften är ett rent nöje. Något av det bästa med *Wipeout 3* är nämligen att det stöder analog styrning, och den analoga styrspaken är helt överlägsen styrkorset i det här fallet.

DET HÄR ÄR DET FÖRSTA *WIPEOUT*-SPELET MED STÖD FÖR ANALOG STYRNING. DET ÄR MYCKET SKÖNARE ÄN ATT TVINGAS ANVÄNDA STYRKORSET.

Ett innovativt nytt inslag är de bitvis dubbelförgrenade banorna. Där banan för några korta ögonblick delar sig i två delar gäller det att veta vilken väg som är snabbast. Men ofta är det svårt att avgöra eftersom den ena vägen alltid är enklare att navigera igenom,

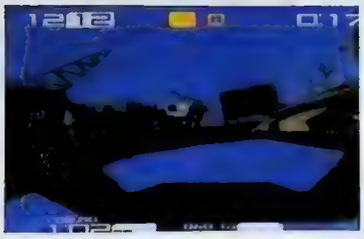
EN TITT I GARAGET

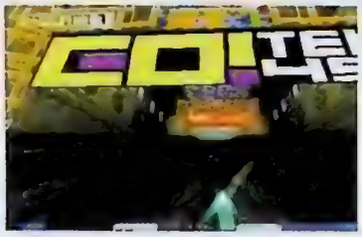
Vilket skepp väljer du? Här finns både gamla godingar och en del nykomlingar.



Den här gången finns det åtta olika stall där varje svävare har sina egna egenskaper och sin egen känsla. Det är inte alltid smartast att välja de snabbaste, eftersom deras sårbara karosser lätt kan få ordentligt med stryk i de mörka, slingriga banorna. Det gäller att tänka strategiskt när man väljer farkost.

Wipeout 3





Att se loppen inifrån styrhytten kan vara häftigt, men i början är det enklast att ha kameravinkeln utanför svävaren.

> LÄGET FÖR TVÅ SPELARE ÄR PRICKEN ÖVER I SOM GÖR ATT DET HÄR ÄR ETT SPEL MAN BARA MÅSTE HA.

medan den andra innehåller filer turboladdningar oc vapen. Energidepån är fortfarande ett viktigt inslag som måste utnyttjas flitigt. Den som tar för mycke stryk får nämligen se sin farkost sakta in och stanna till på banan för gott.

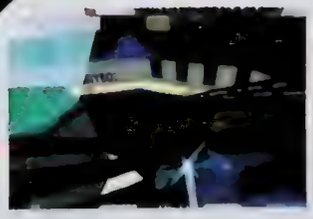
Detta händer oftare än de tidigare spelens explosioner, och därför har vapnen större betydelse än någonsin i *Wipeout 3*. Vapnen kan faktiskt vara en aning förvirrande till en början, helt enkelt därför att det finns s många olika sorters färgade markeringar att flyga över Dessutom har vissa av vapnen defensiva användningsområden medan andra är offensiva, så det gäller att tänka till när den metalliska datorrösten förkunnat att man fått något smaskigt i arsenalen. Som vanligt är det viktigt att inte råka trycka på knappen som plötsligt väljer bort ett vapen.

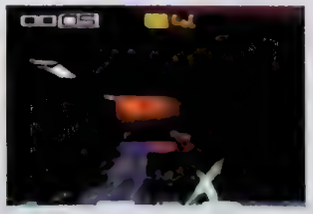
En del av vapnen i *Wipeout 3* är helt nya, medan andra är omarbetade varianter på vapen som fanns i *Wipeout 2097*. Multimissilen från *Wipeout 2097* kan nu oskadliggöra tre motståndare samtidigt, om attackeraren befinner sig i rätt position. Ett annat glädjeämne ä att man behållit den mäktiga energivågen från *Wipeout 2097*, den som kunde radera ut allting som fanns i sikte. Istället för turboladdningarna som fanns i de tidigare titlarna har spelaren i *Wip3out* hjälp av en laddningsbar turbo som när som helst kan aktiveras med ett tryck på R1. Men det gäller att inte vara för ivrig, för kraften till turbon dras från den som håller ihop svävaren och gasar man för mycket kan tävlingen vara över på nolltid.

Spelets struktur är ungefär samma som den alltid varit, både i *Wipeout*-spelen och i de flesta andr racingspel, och innehåller enstaka lopp, turneringar, och diverse andra utmaningar. I valmenyerna kan antalet rivaliserande svävare ställas in mellan ett och sju. Men det största glädjeämnet av alla i *Wipeout 3* är att man äntligen kan tävla mot en kompis med delad skärm. Det var ingen lätt uppgift för utvecklarna att infoga den nya valmöjligheten och samtidigt bibehålla spelkänslans kvalitet, men de lyckades till slut. Och det är bara att applådera. *Wipeout 3* tappar inte mycket fart alls när skärmen delas itu, och hur skärmen ska delas upp går att ställa in i valmenyn. Den här valmöjligheten är något som *Wipeout*-spelen behövt sedan första början. I *Wipeout 2097* kunde man visserligen spela mot en kompis med link-kabel, men den möjligheten var det inte många som hade råd att utnyttja. Flerspelarmöjligheten med delad skärm är pricken över i som gör *Wipeout 3* till ett nödvändigt köp.

En genomgång av ett *Wipeout*-spel skulle givetvis inte vara komplett utan en titt på musiken, så vi avslutar med en sådan. Ambient-artisten Sasha har varit ansvarig för spelmusiken, och han har själv knåpat ihop ett antal exklusiva spår som används under loppen. Bland de övriga artisterna som bidragit med sin musik finns namn som Chemical Brothers oc Paul van Dyk, men *Wipeout 3* rockar ändå inte lika hårt som *Wipeout 2097*. Antagligen har de luftiga ambienttakterna valts som komplement till spelets lätt öde framtidskaraktär. Men slutgiltligen är musiken en smaksak. Det viktigaste i det här sammanhanget är att *Wipeout 3* är ett otroligt racingspel och en värdig efterträdare till de tidigare alstren från Psygnosis.

Steve Bradley





Vissa delar av banorna är lätta och luftiga, men ju längre in i staden man kommer desto mer hotfulla blir omgivningarna.

BETYG

■ GRAFIK:	**Blek palett men enastående snyggt**	9
■ SPELBARHET:	**Snabbt, smidigt och lagom svårt**	9
■ HÅLLBARHET:	**Två spelare är bättre än en**	9

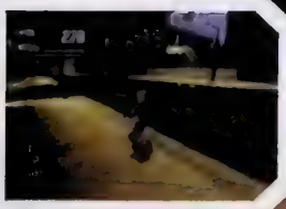
***Wipeout 3* är utan tvekan det bästa spelet i sin genre. Speciellt nu när det äntligen går att spela två samtidigt.**

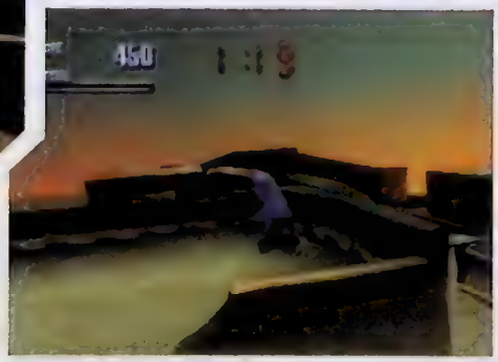
9 AV 10

Tony Hawk's Skateboarding

Tony Hawk har länge ansetts vara världens bästa brädåkare. Nu finns han även med i **världens bästa skateboardspel.**

I det här spelet får man chansen att pröva på trick som de flesta bara drömmer om, och det i de mest passande miljöer man kan tänka sig. Vad sägs till exempel om att släppa loss i ett parkeringshus med massor av våningar?





I nom skateboarding är Tony Hawk ett högaktat namn. Den gänglige proffsåkaren från USA blev världsberömd för åratal sedan, men mot alla odds är han fortfarande med och tävlar bland världens absoluta elit. Själv har Tony sagt att han inte kommer att fortsätta länge till, men det hindrade honom inte från att riva av några av de högsta airs någonsin under årets upplaga av X-games. Om det är någon brädåkare som förtjänar ett eget TV-spel så är det Tony Hawk.

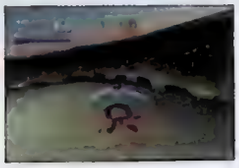
Med tanke på hur oerhört duktig han är förtjänar han dessutom ett riktigt bra TV-spel och just ett sådant är *Tony Hawk's Skateboarding*. **Inte bara för att spelaren får chansen att iklä sig rollen som historiens coolaste åkare, utan även för att spelet innehåller åtta övriga proffsåkare, möjligheten att välja sin egen kombination av bräda, trucks och hjul och ett kontrollsystem som gör åkningen till en ren fröjd.** I det här spelet kan man utföra de mest vansinniga trick som någonsin uppfunnits. För dem som inte själva åker bräda finns det inget bättre sätt att uppleva hur det känns.

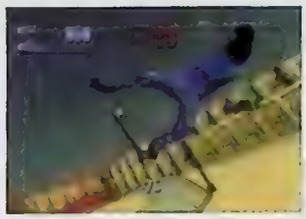
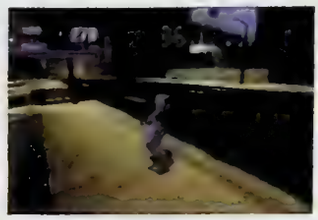
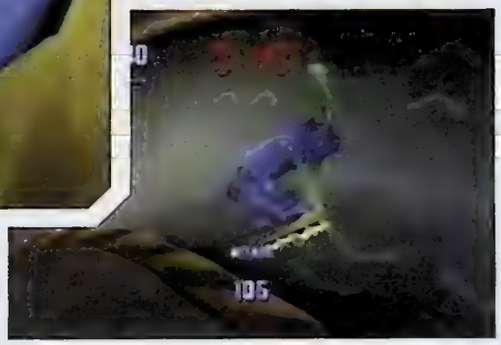
Cool Boarders 3 var ett bra spel. *Tony Hawk's Skateboarding* är bättre. De båda spelen är i grunden ganska lika, men *Tony Hawk's Skateboarding* har bättre grafik, bättre kontroll, mer variation och dessutom utförs trickerna i en skön street-miljö med stenhård musik i bakgrunden.

Redan i första banan förstår man att det här spelet är något utöver det vanliga. Efter att ha valt åkare, bräda, trucks och hjul förflyttas spelaren till ett stort lagerutrymme som fungerar som en träningsnivå där datorn lär ut kontrollen och tipsar om några grundläggande trick. Men det finns många fler att lära sig behärska. Genom att utföra dem korrekt samlar spelaren på sig poäng och precis som i Cool Boarders leder kombinationer av flera trick till högre poängsummor. Det grundläggande målet i varje nivå är att samla på sig videor. För att få tag i dessa måste spelaren både uppnå så höga poäng som möjligt och samtidigt klara av vissa bestämda uppgifter. I en bana gäller det till exempel att grinda på fem picknickbord. När spelaren samlat på sig tillräckligt många videor öppnas nästa bana och ny utrustning blir tillgänglig.

En av de bästa sakerna med *Tony Hawk's Skateboarding* är dess väl avvägda svårighetsnivå. Kontrollen är inte alltför komplicerad, det gäller mest att hålla brädan riktad åt rätt håll och att trycka på knapparna vid rätt tidpunkter. Man lär sig snabbt hur det ska gå till och sedan dröjer det inte

■ UTGIVARE:	Activision	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
■ UTVECKLARE:	Neversoft	■ SPELTYP:	Sport

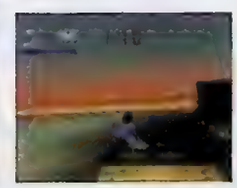
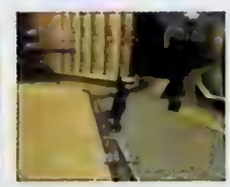


En pool, en lekpark och en gatumiljö i Miami är bara några av de ställen där spelaren får chansen att... slå sig fördärvad. Den som inte håller tungan rätt i mun vid landningarna kommer omedelbart att ångra sitt misstag.

ÅK VAR DU VILL

Att *Tony Hawk's Skateboarding* är så bra beror till stor del på det stora antal olika miljöer som spelaren får pröva att åka i. Många av dem är sådana som vanliga dödliga aldrig skulle få chansen att utforska på bräda, som till exempel det här shoppingcentret.

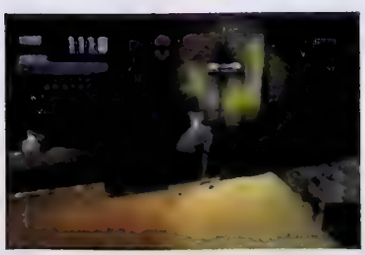
länge förrän de till synes omöjliga tricken blir möjliga.

Samtidigt är spelet inte alltför lätt och det är på just den punkten som *Tony Hawk's Skateboarding* excellerar som sportspel. Spelet har nämligen något som många andra sportspel helt saknar;en god dos realism. Åkarna rör sig helt naturligt där de grindar runt på ledstänger eller susar genom luften, och den som missar att rikta brädan rätt inför en landning eller råkar komma åt något hinder med hjulen blir omedelbart omkullvräkt på asfalten. *Tony Hawk's Skateboarding* lyckas verkligen förmedla den rätta halsbrytande stämningen, den som gör att man över huvud taget vill åka skateboard.

Och det är inte allt. Förutom de street-inriktade banorna finns ett antal tävlingar, som blir tillgängliga för den som lyckas samla ihop tillräckligt många videor. I tävlingarna får deltagarna tre heat på sig för att samla ihop så många poäng som möjligt. Nyckeln till framgång i tävlingarna är att göra så många kombinationer som möjligt och att åka så varierat som möjligt. Det är alltså ingen ide att hålla sig till en enda ramp och där nöja sig med att dra av ett och samma trick flera gånger. Att vinna sin första medalj är inte lätt, inte ens brons, och därför blir det desto mer tillfredsställande när man väl lyckas. Dessutom leder det till att nya banor blir tillgängliga.

Tony Hawk's Skateboarding är det ultimata skateboardspelet. Det är inte bara en sportsimulator, det är en livsstil. Precis som själva företeelsen skateboarding. Och det spelar ingen roll om man inte känner till detaljerna kring verklighetens brädåkning, dess tekniker och dess tillhörande slang. För man kan ha roligt med *Tony Hawk's Skateboarding* ändå. Den enda skillnaden mot verkligheten är att risker som skrubbsår och brutna ben ersatts av risken att fastna framför spelet på bekostnad av många nätters sömn. Och tack vare att spelutvecklarna lyckats fånga skateboardåkningens spänning och kaxighet så totalt är spelet mycket väl lämpat även för dem som åker skateboard på riktigt. Skateboardåkningens ålderman har all anledning att känna sig hedrad.

Stephen Lawson



Tony Hawk är känd för sina otroligt högtflygande trick och därför är det passande att spelet innehåller rejält mycket av just den varan.

Alternativen:

Tony Hawk's SB	8/10 PSM22
Street Skater	8/10 PSM16
Cool Boarders 3	8/10 PSM2
Cool Boarders 2	8/10 PSM13

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Det snyggaste skateboardspelet hittills.	8
■ SPELBARHET:	Utmanande och beroendeframkallande.	9
■ HÅLLBARHET:	Kan hålla lika länge som Tony Hawks karriär.	9

Det perfekta skateboardspelet, både för dem som åker på riktigt och för dem som hellre håller sig till sin PlayStation.

9 AV 10

Miljöerna i spelet är tyvärr mycket mer varierade än själva spelandet. Men tack vare de olika musikstilarna blir det ändå inte långtråkigt, och finalen med Milk Can rockar stenhårt.

Um Jammer Lammy

PaRappa the Rapper **var förra årets coolaste spel.** ***Um Jammer Lammy*** **är årets galnaste.**

Ta en nypa av Beatles *Yellow Submarine*. Blanda den med en klick Salvador Dali, en skvätt Pink Floyd och blanda till sist anrättningen i ett kaleidoskop. Titta sedan på *PaRappa the Rapper* genom kaleidoskopet. Det du kommer att få se är *Um Jammer Lammy*.

Den här uppföljaren till förra årets rap-spel är kort sagt heltokig. Själva spelupplägget är detsamma som i *PaRappa the Rapper*: de fyra PlayStation-symbolerna visas i olika kombinationer till musik och spelarens uppgift är att trycka på rätt symbol i rätt ögonblick genom att lyssna till pulsen i musiken. Precis som *Bust-A-Move* är det här alltså ett mycket enkelt spel, men ändå kan det göra den mest sammanbitne spelare totalt förvirrad. Grafiken i *Um Jammer Lammy* är otroligt svindlande och det krävs att man har något i stil med den mentala balansen hos en hårdtränad vulkanit om man vill slippa att bli suggererad.

Men vad går *Um Jammer Lammy* egentligen ut på? Jo, spelaren får ikläda sig rollen som Lammy, en funkig flicka med poppiga kläder och oskuldsfulla ögon. När spelet börjar känner hon sig lite deppig. Hon tvivlar för mycket på sig själv och därför råkar hon ständigt i knipa när hon ska försöka hinna i tid till en spelning med sitt band, Milk Can. I varje problematiskt scenario snärjs hon in i ett sorts musikalnummer där hon måste frammana sina musikaliska kunskaper för att kunna ta sig vidare. I spelets första scen ska hon till exempel kompa Chop Chop Master Onion (som många säkert minns från *PaRappa the Rapper*) medan han förmedlar sin visdom för ett gäng elever med munspel som huvuden. Varje utmaning efterföljs av ett mellanspel där spelets handling förs vidare med den ordinarie grafiken. Under dessa sekvenser får vi bevittna omöjliga händelser som när Lammy egenhändigt släcker en enorm husbrand eller när hon lyckas landa på en smal stadsgata med en enorm jumbojet.

I denna uppföljare har spelskaparen Matsuya Matsuura valt att lägga hip hop-takterna åt sidan för att istället koncentrera sig på rock, och passande nog är Lammy därför gitarrist. Och till följd av detta tvingas spelaren till knepiga fingerfärdigheter så snart musiken drar igång. Variationen är stor och innan Lammy kommit fram till sin spelning har hon hunnit med att lira trash, hardcore, funk, soulballader, rockabilly och

Några exempel på spelets vansinnen: happy hour i helvetet, en lök som budotränare, en kör med gravida kaniner och en schizofren pilot med thrash-höjelser.

mycket annat från all världens musikgenrer.

Den som klarar av en utmaning belönas därefter med ett till synes värdelöst föremål, som till exempel den siren Lammy får av en brandman på första nivån. Men de är långt ifrån värdelösa. I nästa utmaning dyker nämligen föremålet upp på skärmen och bidrar med att förvandla Lammys gitarrljud efter den effekt den symboliserar. Mest avancerad är wah-wah-pedalen, vars effekt utnyttjas med den ena analoga spaken på handkontrollen. Om Jimi Hendrix levat idag och gillat PlayStation skulle det här bil hans favoritspel på nolltid.

Den största förbättringen som skett sedan föregående spel är att man nu kan spela två samtidigt, vilket ger spelet en väsentligt ökad livslängd jämfört med *PaRappa the Rapper*. Man kan antingen spela mot eller med den som håller i den andra handkontrollen, men det är i de aggressiva duellerna som strängbändandet når sin fulla charm. Precis som i dess föregångare är grafiken i *Um Jammer Lammy* totalt hjärndöd. Karaktärerna förefaller att vara gjorda av papper och Lammys tankar får ständigt fysisk form i bilden. Rollinnehavarna i detta snurriga drama måste vara sprungna ur en rejält sjuk hjärna. Ta bara den headbangande heavy metal-piloten eller den påflugna barnmorske-tusenfotingen till exempel.

Lammys onda tvilling och trummisen i Milk Can är bara några av spelets många rollinnehavare.

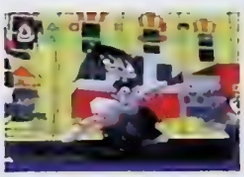
HUR SJUKT DET ÄN ÄR FUNGERAR *UM JAMMER LAMMY* UTMÄRKT SOM PARTYSPEL.

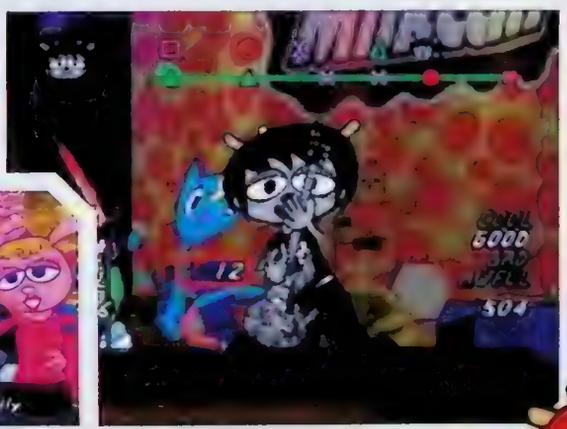
Men hur sjukt det än är fungerar *Um Jammer Lammy* utmärkt som partyspel. De yngre spelarna kommer att gotta sig åt spelets bjärta charm medan de mer allvarliga vuxna kan få sig ett välbehövligt gott skratt på det vridna japanska vansinnets bekostnad. *Um Jammer Lammy* är helt enkelt vansinnigt roligt. Det må kanske inte vara så svårt att klara ensam, men med dess tvåspelarmöjlighet, dess smidiga grafik och dess uppsluppna galenhet håller det ändå tillräckligt länge. *Um Jammer Lammy* är ett utmärkt exempel på hur väl det kan gå när spelutvecklare för en gångs skull sätter underhållningsvärde och originalitet framför största möjliga antal polygoner.

Stephen Pierce

Alternativen:

Um Jammer Jammy	8/10 PSM22
Bust A Groove	8/10 PSM11





Spelets grafik skapar en soppa som är lika snabbt föränderlig och minst lika ologisk som en tecknad film av Tex Avery. Lyckligvis är grafiken mycket smidig och ryckfri.

BETYG

■ GRAFIK:	Som en underbart galen tecknad film. 8
■ SPELBARHET:	Enkelt, men ändå tillräckligt roande. 7
■ HÅLLBARHET:	Med två spelare blir nöjet långvarigt. 8

Um Jammer Lammy är ett seriöst försök att göra ett oseriöst spel och ett bevis på att fantasi och underhållning går hand i hand.

8 AV 10

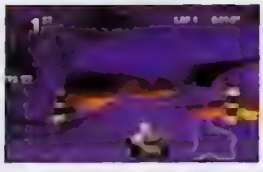
Två spelare | Minneskort kompatibelt | Dualshock kompatibelt

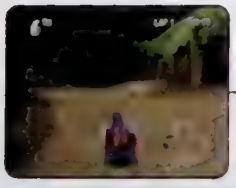
■ UTGIVARE: Lego Media ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Lego Media ■ SPELTYP: Racing

Lego Racers

Det här är verkligen ett spel i sann Lego-anda. Men är det en fördel eller en nackdel?

Formgivningen i spelet är det inget fel på, för visst ser omgivningarna ut som de vore byggda av de små välkända plastklossarna. Men som racingspel står sig *Lego Racers* slätt mot de andra alternativ som finns i butikerna.





Snart finns det inte längre några enkla koncept som inte har uppgraderats till olgenkännlighet. Att köpa en vanlig ostmacka är näst intill omöjligt, men kulinariskt avancerade feta-ciabattas med basilikaolja finns det gott om. Mountainbikes med 50 växlar och titanram har snart blivit standard, men vanliga cyklar syns knappt längre på gatorna. *Star Wars*-leksaker har gått från att vara enkla plastgubbar till att bli svindyra lyxprylar som kan tala med hjälp av inbyggda kretskort. Och nu har Legot förflyttats från lekrumsgolven till PlayStation.

Kanske gör Lego Media rätt i att göra reklam för Lego med hjälp av ett racingspel till PlayStation. Att blanda TV-spelsracing i *Speed Freaks* anda med de klassiska plastleksakernas charm är i grund och botten en bra ide. Och på papperet skulle ett sådant här spel kunna gå hem lika bra hos de barn som fortfarande leker med Lego som hos deras föräldrar.

Innan själva körningen tar vid får spelaren välja mellan att antingen använda ett förprogrammerat ekipage med förare och fordon, eller sätta samman ett eget. Till bilarna finns färdiga chassin som ska kompletteras med valfria legobitar. När det är gjort återstår bara att sätta samman en förare med de valbara kombinationer av underkropp, överkropp, huvud, hjälm och ansiktsuttryck som erbjuds. Sedan är det bara att styra sin knottriga kärra ut på banan och trycka gasen i botten.

De tolv banorna i spelet har skapats för att efterlikna de fyra mest populära Lego-stilarna: medeltid, rymd, äventyr och pirat. Ytterligare fyra banor väntar för dem som lyckas ta sig förbi de fem datorstyrda motståndare som gör sitt bästa för att vinna varje lopp. Kör gör man genom att helt enkelt gasa med X och styra med styrkorset eller den vänstra analoga styrspaken. Den som tränar en aning kan även lära sig att sladda smidigt genom kurvorna genom att använda R1-knappen. Självklart har förarna en del fula tricks att tillgå, som bland annat halkig olja, turbofart och en griparm som kan användas för att fånga motståndarna. Förutom att omgivningarna till viss del kan påverkas (bland annat kan vissa tunnor krossas för att öppna genvägar) är själva Lego-temat det enda som skiljer *Lego Racers* från andra racingspel av det här mindre seriosa slaget. Den obligatoriska möjligheten att spela två samtidigt gör det hela en aning mer underhållande. Tyvärr har spelet inte mycket att erbjuda vad grafiken beträffar. Omgivningarna är hyfsat gestaltade, men alla som sett hur *Speed Freaks* ser ut vet att det går att åstadkomma mycket bättre än så här på PlayStation.

Dessutom är spelet onödigt svårt. Med en korrekt utförd turbostart kan man snabbt lägga sig i täten, men den som begår minsta lilla misstag därefter hamnar obönhörligen sist igen. Frustrationen över att plötsligt rasa från första till fjärde plats strax innan målgång är något man får stå ut med lite väl ofta i *Lego Racers*, och det gör spelet alldeles för svårt för den målgrupp det är ämnat att tilltala.

Stephen Pierce

Alternativen:

Speed Freaks	9/10 PSM21
Circuit Breakers	8/10 PSM5
S.C.A.R.S.	8/10 PSM8
Lego Racers	5/10 PSM22

BETYG

■ GRAFIK: Dagens standard är högre än så här. 5
■ SPELBARHET: För långsamt, för svårt och för trist. 4
■ HÅLLBARHET: Irritationen tar snabbt överhanden. 5

En bra idé som tyvärr inte genomförts på rätt sätt. Lego-temat räddar inte *Lego Racers* från ett dåligt betyg.

5 AV 10

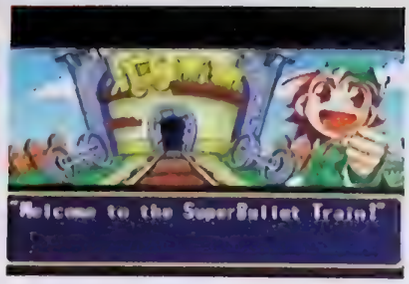
HYPE
Nyheter från hela världen

NYHETSBREV
Direkt hem i din e-postlåda

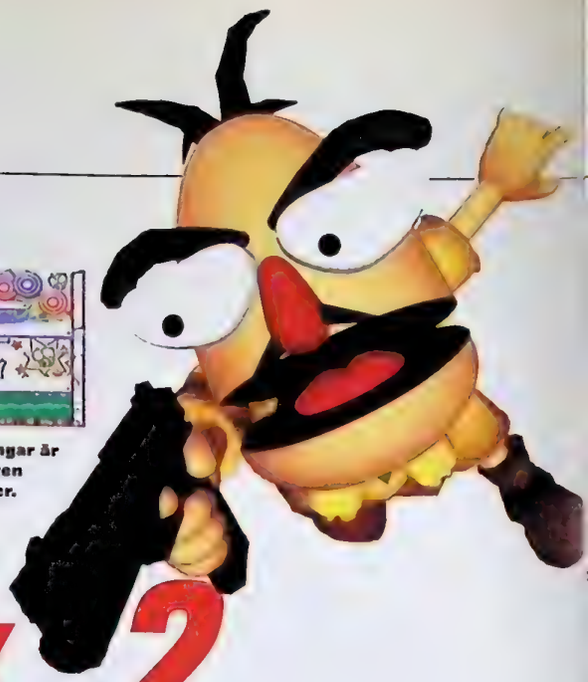
SPELGUIDE
531 konsolspel betygsatta

ONLINE
Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www.**SuperPLAY.net**



Spelets utmaningar är galna och så även deras introfilmer.



Point Blank 2

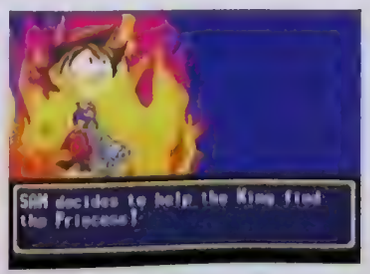
Spelvärldens svar på Ernie och Bert är tillbaka för andra gången. Som vanligt skjuter de först och frågar sedan.

Theme Park Story Mode innehåller sånt som verkligen bara händer i det här spelet. Utvecklarna på Namco är inte riktigt kloka, men tur är väl det.

På senare år har ljuspistolspelen alltid varit mest populära i arkadhallarna. Många är de tiokronor som folk stoppat in i myntinkasten på *House of the Dead 2*, *Time Crisis 2* och *Virtua Cop* för att få njuta av några minuters vildsint skjutande. Men för hemmabruk har dessa spel inte gjort lika stor succé, till stor del på grund av att grafiken på spelkonsolerna aldrig har kunnat motsvara dem som arkadmaskinerna presterat. Men när *Point Blank* släpptes blev det genast ett undantag. Spelets lustiga framtoning och oändligt varierade utmaningar gjorde *Point Blank* till något som inte riktigt gick att jämföra med arkadspelens virtuella blodbad, och som därför på många sätt överträffade dem. Nu är Namco tillbaka med ännu ett exempel på att ljuspistoler inte nödvändigtvis behöver användas till att döda.

Att skjuta med pistoler förknippas ju oftast med att döda, men i *Point Blank 2* används de enbart till harmlös underhållning. Fienderna i spelet är uppenbart elaka och istället för att dö i kaskader av stänkande blod blir deras tvådimensionella gestalter helt enkelt omkullvälta när de träffas. **Visserligen innehåller spelets bisarra utmaningar där stackars oskyldiga djur ska skjutas ned, något som Världsnaturfonden säkerligen inte skulle uppskatta, men det framställs ändå på ett harmlöst sätt.** *Point Blank 2* är ett spel som man lika bra kan spela med sin mormor som med sina polare. Så snart Dr Don och Dr Dan glidit in på scen, ackompanjerade av glättig tivolimusik, förstår man att det är dags för ännu en helgalen skrattkavalkad i 2D.

Point Blank 2 har ingen tredimensionell grafik att skryta med, men dess enkla tvådimensionella utseende är det som ger spelet dess charm. Spelet är suveränt i all sin enkelhet. Det enda spelaren måste tänka på är att hålla koll på tids- och ammunitionsbegränsningen i varje utmaning, sedan är det bara att panga på. Det finns över 70 utmaningar att skjuta sig igenom. Många av dem upprepas eller påminner starkt om varandra, men med så många uppdrag i ett och samma spel är det tämligen oundvikligt. Lyckligtvis är utvecklarna på Namco lika knäppa som skickliga och därför är spelarens uppgifter både genialt uttänkta och enormt roande att utföra. Så snart man ombetts att skjuta pälsen av en skock får blir det svårt att ta siktet på grund av idelt fnissande.

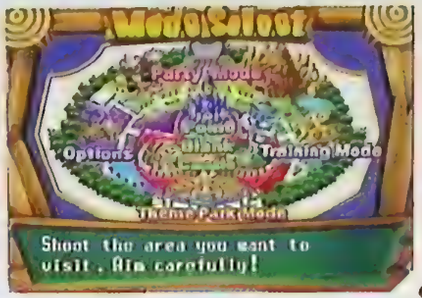


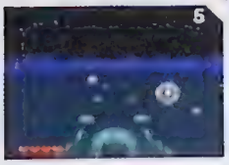
Den som förlorar i Party Mode får stå ut med att bli förnedrad.

Sex spelare | Minneskort kompatibelt | G-CON kompatibelt

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Namco ■ SPELTYP: Ljuspistolspel





En del av spelets inslag påminner starkt om varandra, men de är så genialt uttänkta att de ändå inte blir trista. Över lag är *Point Blank 2* faktiskt mer varierat än något annat spel för ljuspistol.

De svåraste utmaningarna i spelet faller nu under kategorin "insane", alltså sinnessjukt, och det med god anledning. Dessa består ofta av pusselmoment eller utmaningar där spelaren inte har några som helst marginaler för misstag. Att samtidigt skjuta med pistolen och lösa knepiga matteproblem är jobbigt även för den mest erfarne spelaren och utmaningen Spot The Difference är otäckt svår.

Träningsmomenten i spelet är rigorösa, kanske till och med lite i överkant. De går ut på att spelaren får ta sig an övning efter övning medan framgångarna redovisas i ett hotfullt diagram. När man övat upp sin förmåga tillräckligt väntar Theme Park Story Mode, där handlingen kretsar kring en försvunnen prinsessa. Under detta äventyr händer det mesta, från skottdueller med läskiga spökhus till utmaningar där spelaren tvingas skjuta från ett skakande tåg. Handlingen är minst lika gulligt konstig som Mupparna när de var som allra värst och spelkaraktärerna Don, Dan och deras Cosmo-gäng kunde inte blivit knäppare om det så varit självaste Jim Henson som skapat dem.

Party Mode är ett av spelets viktigaste inslag och lämpar sig utmärkt för hårda kamper med kompisarna hemma i TV-soffan. Att investera i fler än en ljuspistol kan tyckas en aning överdrivet, men den som gör det kommer inte att bli besviken. Upp till åtta spelare kan delta i ett och samma spel, fastän bara två kan skjuta samtidigt. Spelet föreslår till och med lämpliga straff för de som förlorar, som till exempel att städa vinnarnas badrum i en vecka. Kanske kan detta vara något för mödrar med hopplöst stökiga barn?

Den som anser att gulliga japanska spel är de som erbjuder den bästa underhållningen får verkligen vatten på sin kvarn av *Point Blank 2*.

Sam Richards

DET GALNA GÄNGET

Don och Dan har hållit sig sysselsatta sedan upptågen i *Point Blank*. Förutom att deras blyfyllda vardag rullat vidare med attackerande gamar och fallande tunnor har de ägnat sin tid åt att uppfinna det de själva kallar "världens svåraste pistolspel". Efter att ha klarat alla banorna i Theme Park Story Mode får spelaren se hur Don och Dan, med ansiktena förvridna i otäckt självsäkra leenden, förklarar reglerna för den ultimata utmaningen: Cosmo Gang. I denna utmaning ska spelaren skjuta på fem små knubbiga figurer som försöker dra varsin låda med bränsle in i Don och Dans rymdskepp. Träffar man dem i munnen blir de handlingsförlamade för ett kort ögonblick, men sedan sätter de genast igång med sina rackartyg igen. Deras envisa försök blir ständigt fler och snabbare och att hålla dem stängna är en extremt svår uppgift. Den som misslyckas blir dessutom utskrattad av de båda doktorerna Don och Dan i minst en hel minut. Kvacksalvare är vad de är!

Alternativen:

Point Blank 2	10/10 PSM2
Point Blank	7/10 PSM1

BETYG

■ GRAFIK: **Sött och tvådimensionellt, precis som det ska vara. 7**

■ SPELBARHET: **Hetsigt, dråpligt och beroendeframkallande. 9**

■ HÅLLBARHET: **Kortvarig, men längre med en levande motståndare. 8**

***Point Blank 2* är ett lika unikt spel som dess föregångare och en av de bästa anledningarna att köpa en ljuspistol.**

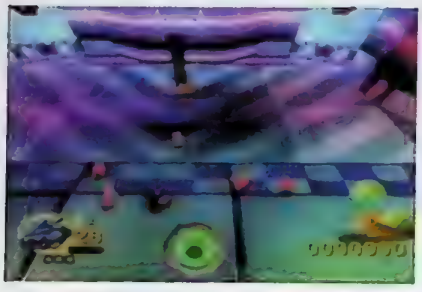
8 AV 10

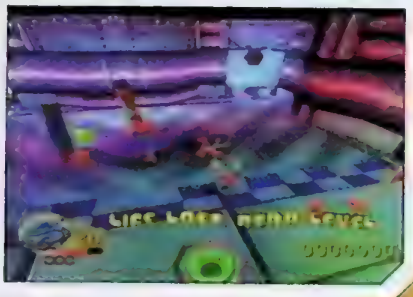
En spelare | Minneskort kompatibelt | D-SHOCK kompatibelt

■ UTGIVARE: Mindscape ■ DISTRIBUTÖR: Wendros
■ UTVECKLARE: Pure ■ SPELTYP: Action

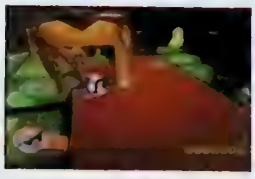
Rat Attack

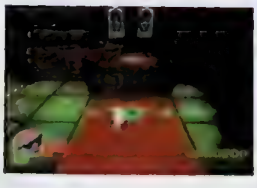
De enkla spelen är ofta de bästa. Men gäller det *Rat Attack*? Det vete katten.





Kameran i *Rat Attack* fungerar inte bra och täcker ofta över viktiga delar av bilden. Dessutom är banorna i spelet förvillande lika och erbjuder inte mycket variation.





Det är inget fel på enkla spel i sig. Men när vi förväntas betala runt 400 kronor för dem ska de åtminstone vara underhållande.Och det är inte *Rat Attack*.

När man spelar *Rat Attack* kan man inte hjälpa att fantisera om vad spelutvecklarna tänkte på när de knäckte spelidén.

- Okej grabbar, jag har det! Vi gör ett spel om att fånga råttor. Onda, muterade rymdråttor! Det blir suveränt!

Men så fel de hade. "Frustrerande", "irriterande" och "långtråkigt" är ord som passar väl in på *Rat Attack*, men "suveränt" gör det inte.

I början av varje bana blir spelarens råttfångande katt tilldelad ett visst antal råttor som ska fångas. Sedan formar han en stor cirkel som kan sträckas ut åt alla håll. Alla råttor som kommer in i cirkeln blir omedelbart fångade, och sedan återstår det bara för katten att transportera dem till en förintelsemaskin. Ju fler råttor man levererar åt gången, desto större bonus får man. Den som råkar i handgemäng med en annan katt på väg till förintelsemaskinen blir dock av med sina råttor. Så snart katten fått fatt i det bestämda antalet råttor öppnas en utgång, och så bär det av till nästa bana. Om och om igen.

Kameravinklarna i spelet är inte bara irriterande; de hindrar dessutom spelaren från att fullfölja sin uppgift. Det händer ofta att en fiendekatt döljs bakom något föremål, varpå man intet ont anande går rakt in i honom och därmed blir av med alla sina infångade råttor. Programmeringsmissar som denna förintar underhållningsvärdet lika effektivt som spelets förintelsemaskiner tar kål på råttor.

Men *Rat Attack* kan ändå vara en aning underhållande, åtminstone i de första banorna. Sedan inser man tyvärr snabbt att spelet inte förändras ett enda dugg, hur många nya banor man än kommer till. Det enda som varieras är bakgrundsfärgen i banorna, möblemanget i banorna och placeringen av de hål som råttorna kommer från. Men det är allt. I slutet av varje bana konfronteras spelaren med en ynklig boss som påminner om någon sorglig rest från 80-talet, vilket orsakar svåra ryckningar i ens stänga-av-muskler.

Hur är det med banor för flera spelare då? Jo, det finns fyra olika spelsätt som upp till fyra spelare kan delta i samtidigt: Rat Chase (den som först fångar det givna antalet råttor vinner), Beat the Clock, Score Chase och Handicap. Tyvärr är kameran helt ute och cyklar när fler än en spelare finns på skärmen, vilket gör att stora delar av det som händer äger rum utanför bild. I och för sig skulle *Rat Attack* kunna ha världens genom tiderna bästa kamera, men ändå vara lika motbjudande som tvåhundra stinkande kloakråttor på frukostbordet.

Nu kanske många vill argumentera att *Rat Attack* är menat som underhållning för barn. Men det tänker inte vi göra. Barn är inte korkade. Det räcker inte med lite skojig musik och några seriefigursaktiga katter för att roa dem. Och mer än så har inte *Rat Attack* att erbjuda. Det är inte sällan som den här typen av simpla spel ackompanjeras av försäljningsargument som "Det här spelet kommer verkligen att gå hem bland de yngre spelarna!". Är det någon mer än vi som lagt märke till att de spelen alltid är de sämsta?

Catherine Channon

Alternativen:

Bust a Move	9/10	PSM2
Rat Attack	4/10	PSM22

BETYG

■ GRAFIK:	SNES-aktigt i bjärta färger. 4	Ett oinspirerat och långtråkigt spel som gör sig bättre i din papperskorg än i din PlayStation.
■ SPELBARHET:	Irriterande, monotont och tråkigt. 4	
■ HÅLLBARHET:	Du kommer att ha kastat det inom en timme. 4	

4 AV 10

Tävla och Vinn

PlayStation Dual Shock

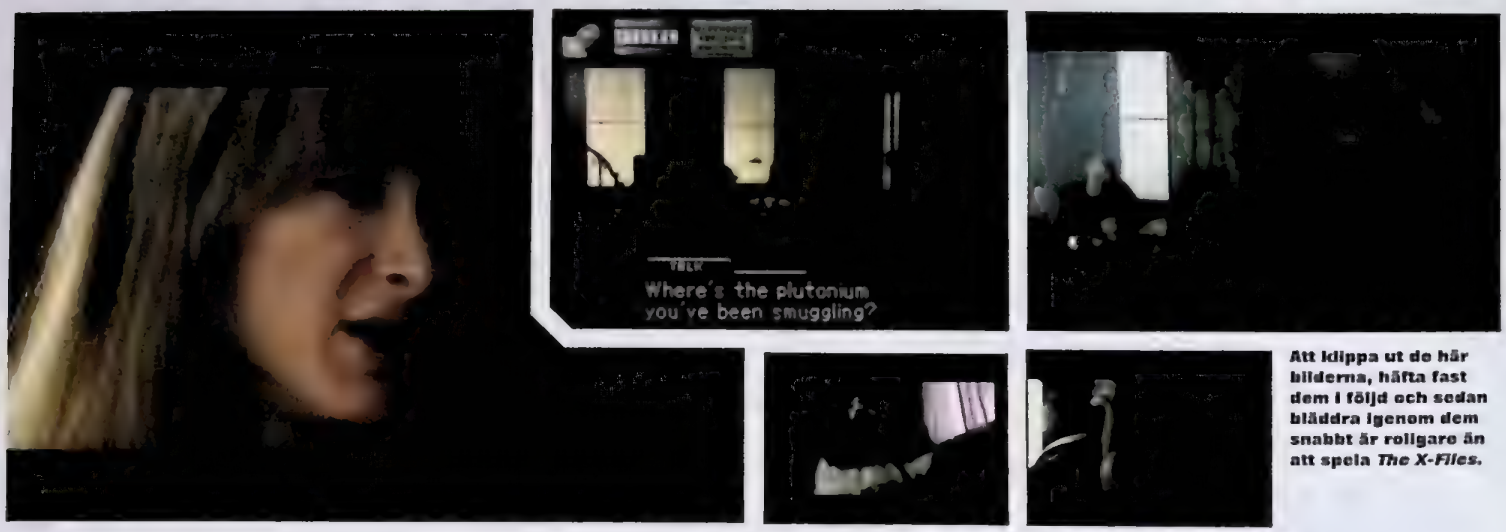
Tävling och tävlingsregler hittar du på vår hemsida

www.gameshop.se

T-Bana Näckrosen
Råsundavägen 157
Tel:08-83 14 80

GAME SHOP

Norrköping
Drottninggatan 41
011-105 205



Att klippa ut de här bilderna, häfta fast dem i följd och sedan bläddra igenom dem snabbt är roligare än att spela *The X-Files*.

The X-Files

Precis som TV-serien är det här spelet riktigt skrämmande. Skrämmande dåligt, alltså.

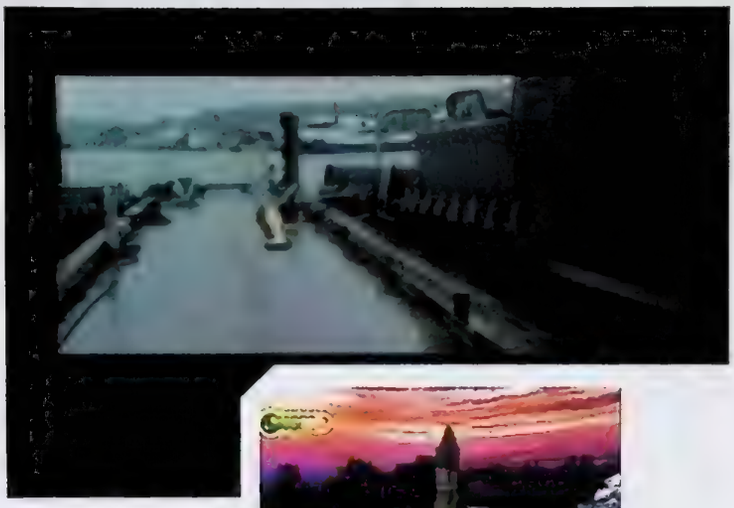
Interaktiva filmer stämplades för åratal sedan som en dålig idé och övergavs för gott. Trodde vi. Men nu har FOX, underligt nog, valt att plocka fram det gamla spelkonceptet igen. Lika underligt är det att de tillbringat ett helt års arbete med att konvertera ett PC-spel som redan från början ansågs vara skräp. Under konverteringen har man bland annat gjort spelet lättare i hopp om att det således ska bli bättre. Visserligen har detta räddat spelet från dess allra sämsta ögonblick, men samtidigt har det förvandlat *The X-Files*-konceptet till en ännu mer ytlig och ointressant historia än den redan var i spelet till PC.

Digitaliserad video har *The X-Files* i överflöd, hela fyra CD-skivor av varan. Digitaliserad video är i sig inte ont, men det missbrukas vanligtvis å det grövsta bland TV-spelsutvecklare. Och ett av de värsta exemplen någonsin på detta är *The X-Files*. Videosekvenserna dyker upp hela tiden, och de

Konversationerna är långsamma och så även hela spelet. Till slut riskerar spelaren att sluta som mannen på bilden till höger.

■ UTGIVARE: Fox Interactive ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

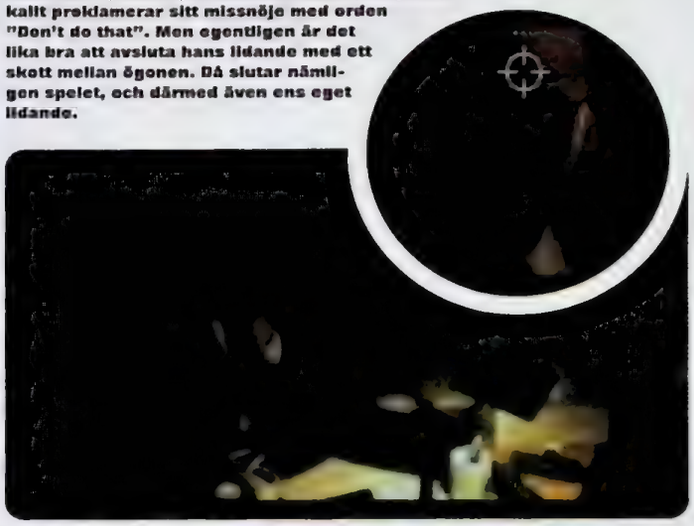
■ UTVECKLARE: Fox Interactive ■ SPELTYP: Äventyr



Agent Willmore fastnar mitt i de hemskaste sammanhang, men han är verkligen inte man nog att klara situationen. Se bara så töntig han ser ut med pistolen i hand.

SÅ FÅR MAN INTE GÖRA

För att avleda spelarens uppmärksamhet från den pulserande tristess som genomsyrar *The X-Files* har Fox lagt in några i sanning bisarra spelögonblick. När den allvarliga agenten Willmore sitter vid skrivbordet i sitt FBI-kontor kan han till exempel plocka fram en bit tejp och sätta fast den på näsan. Otroligt. För att roa sig kan man även plocka fram sitt vapen och sikta mitt i pannan på director Skinner, varpå han kallt proklamerar sitt missnöje med orden "Don't do that". Men egentligen är det lika bra att avsluta hans lidande med ett skott mellan ögonen. Då slutar nämligen spelet, och därmed även ens eget lidande.



HANDLINGEN ÄR SOM DEN BRUKAR VARA I TV-SERIEN, FÖRUTOM ATT BÅDE MULDER OCH SCULLY NU FÖRSVUNNIT.

enda intressanta händelserna i spelet inträffar just då. Utanför videosekvenserna sker inget som är det minsta viktigt och till slut känner man sig mer som en betraktare än som spelare. Dessutom har videosekvenserna ingen kontinuitet, så någon spänning blir det inte tal om.

Handlingen är som den brukar vara i TV-serien, förutom att både Mulder och Scully nu försvunnit. Spelaren får alltså inte chansen att ikläda sig rollen som någon av dessa TV-hjältar. Istället blir man tilldelad rollen som specialagent Willmore, en långtråkig fjant som skulle passat bättre som skådis i *Dawson's Creek* än som FBI-agent. Det mesta som spelaren gör – skickar och läser e-mail, för anteckningar och förflyttar sig – sköts med hjälp av en smidig liten fickdator. Konstigt nog är de självklara inslagen, som till exempel tal, extremt begränsade.

Gränssnittet med vilket man hanterar spelet är enkelt och ganska funktionellt. Det går ut på att spelaren visas vilka val som finns att göra med hjälp av riktningspilar, symboler och textrader. För att leta fram de pyttesmå fragment av information som spelaren faktiskt kan använda för att komma vidare måste alla konversationer fullföljas. Dessa måste genomlidas i ett tempo som skulle kunna få en sengångare att dö av tristess. Ibland händer det att informationen inte leder någon vart alls, varpå handlingen plötsligt avstannar helt. Vid sådana tillfällen förväntas spelaren göra någonting klart ologiskt, som att gå till sängs eller ställa den dummaste tänkbara frågan till den minst viktiga personen, för att få handlingen att ta fart igen.

Det allra värsta med *The X-Files* väntar dock ungefär halvvägs genom spelet. Då gör nämligen den nästan helt linjära handlingen att minsta lilla felaktiga beslut resulterar i döden. **Ett enda klick på fel föremål och så presenteras man plötsligt med en sarkastisk videosekvens där ens egen gravsten figurerar livligt.**

Vi vill inte förstöra nöjet för dem som trots allt vill spela *The X-Files* genom att avlöja för mycket av handlingen, men vi kan ändå avslöja att spelet innehåller många inslag som kommer att underhålla åtminstone de riktiga *X-Files*-fanatikerna. Men att Mulder och Scully inte dyker upp förrän på sista CD-skivan, och även då är Mulder bara med i ungefär en minut, säger väl lite om hur tragiskt det här spelet är. Det förekommer vissa actionbetonade inslag där man får använda sin pistol, men de överskuggas totalt av all den oengagerande tristess som utgör resten av spelet. Det hade varit bättre om den amerikanska regeringen hemligstämplat det här spelet och begravt det i Nevada-öknen så snart det kommit ut till PC.

Ross Atherton

BETYG

■ GRAFIK: Videosekvenser och åter videosekvenser. 4

■ SPELBARHET: Frustrerande och ofta ologiskt. 2

■ HÅLLBARHET: Evigheter, bara för att man ständigt fastnar. 3

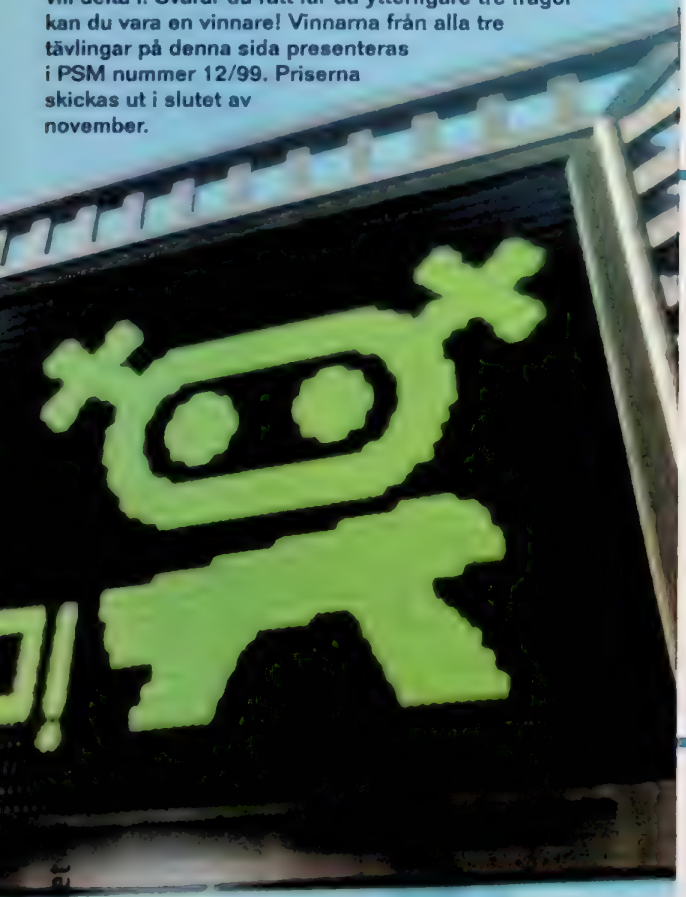
I *The X-Files* har man återupplivat konceptet med interaktiv film, och samtidigt påmint oss alla om varför detta koncept en gång övergavs.

3 AV 10

TÄVLA OCH VINN!

Nu kavlar vi upp skjortärmarna och presenterar inte mindre än tre tävlingar! I potten finns Wipeout 3-spel från Egmont, musikskivor och speldemon från Sony Music, samt lite Shadowmanprylar från Bonnier Multimedia. Allt sker som vanligt på vår tävlingstelefon!

Gör så här: Om du tror dig veta svaret till någon av tävlingarna ringer du vår tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55 kr per minut) Där får du välja vilken tävling du vill delta i. Svarar du rätt får du ytterligare tre frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna från alla tre tävlingar på denna sida presenteras i PSM nummer 12/99. Priserna skickas ut i slutet av november.



Wipeout 3

Det här tuffa racingspelet kan bli ditt om du bara kan svaret på följande fråga:

Vad heter ett av banden som bidragit med musik till Wipeout 3?

1. Blur
2. The Cardigans
3. Chemical Brothers

1–10 pris: Spelet *Wipeout 3.*

Double Life

På dubbel-CD:n finns bland annat spelbara demon på *Tomb Raider 3, Ridge Racer 4* och *Crash Team Racing.* Dessutom musik från bland andra *Jamiroquai, Manic Street Preachers, Suede* och *Cypress Hill.*

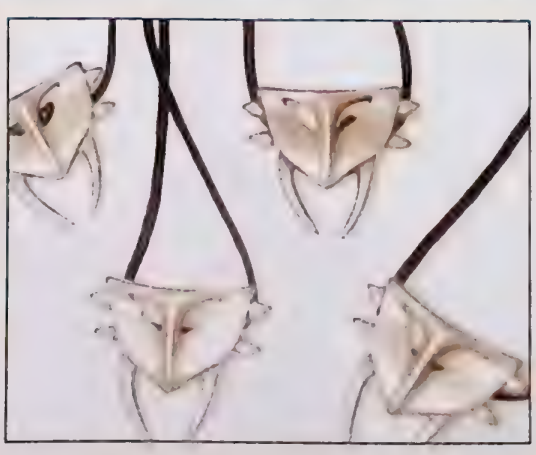
Sony Music lanserar nu i oktober en dubbel-CD med musik och PlayStation-demon. Paketet kallas *Double Life*, och du kan tävla om ett exemplar! Allt du behöver är att veta svaret på följande fråga:

Hur många minuters musik får man plats med på en vanlig musik-CD?

1. 65
2. 74
3. 45

1-10 pris: Dubbel-CD:n *Double Life* med musik och speldemon plus en T-shirt.

Shadowman



Vill du vara riktigt cool när du spelar *Shadowman* måste du ha ett *Shadowman*-halsband. Enklaste sättet att få tag på ett sådant är att börja med att svara rätt på den här frågan:

Shadowman är ju som bekant ett spel som baseras på en tecknad serie. Kan du namnet på författaren till serien?

1. Frank Miller
2. Garth Ennis
3. John Byrne

1-4 pris: *Shadowman*-halsband.

Vinnare: Grattis! Ni vann vår *Silent Hill*-tävling från PSM 8/99. Förstapris är ett *Silent Hill*-spel och en strategi-guide. Andra till tionde pris är en strategiguide. Priserna är på väg med posten. *1 Robert Kärnbäck, Uppsala, 2 Erik Lundin, Knivsta, 3 Magnus Österlind, Knutby, 4 Ulf Edberg, Gisslaved, 5 Marita Lindberg, Hisingsbacka, 6 Peter Melhag, Stockholm , 7 Joakim Bengtsson, Utansjö, 8 Johan Nilsson, Hörnaskog, 9 Niklas Gustavsson, Tumba, 10 Peter Salehi, Ljungkile*

SAKNAR DU NÅGOT NUMMER AV PSM

Du hinner fortfarande komplettera din samling!

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, fullpackad med spellbara demoversioner och rullande förhandstittar på aktuella spel. Nu har du chansen att komplettera din samling!

Beställ de nummer du saknar genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in rätt belopp till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med ca 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

KÖP 4, BETALA FÖR 3 !

Tidningarna kostar 60 kronor per styck, men beställer du fyra nummer betalar du bara 180 kronor. Passa på nu, lagret är begränsat. Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle vara slut.

Prenumera nu!

Som prenumerant riskerar du inte att missa något nummer och du får alltid tidningen billigast. Boka via talsvar på tel 08-672 03 33 eller på vår hemsida,

www.atlantic.medstrom.se/psm

Öppet dygnet runt – Alltid heta specialerbjudande!

KOMPLETT SAMLING!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 Slutsålda !

PSM 4 På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors.

PSM 5 På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman.

PSM 6 På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World.

PSM 7 På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa.

PSM 8 På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius.

PSM 9 På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo.

PSM 10 På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon.

PSM 11 På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddu's, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius.

PSM 12 På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg.

PSM 13 På skivan: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy.

PSM 14 & PSM 15 Slutsålda !

PSM 16 På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game & Rollcage.

PSM 17 På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA & Pandora's Box.

PSM 18 På skivan: Populous: The Beginning, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, Granstream Saga, Live Wire, Judge Jule's Music, Yaroze Poker Sim, Carmageddon & Ape Escape.

PSM 19 På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2 & V-Rally 2.

PSM 20 På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Airoanuts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley, Prince Naseem Boxing, Time Slip & Opera of Destruction.

PSM 21 På skivan: Speed Freaks, Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, Tekken 3, This is Football, Decaying Orbit & Tanx.

PLAYSTATION GUIDE 1-3

Nu kan du beställa de tre första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel till PlayStation. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 60 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1

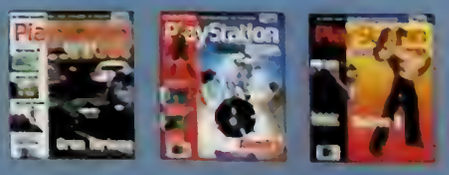
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G-Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2

Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3

Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone



Svenska PlayStation Magasinet

OKT

TIPS

TIPSSIDORNA GENOMGÅR I DETTA NUMMER EN LITEN FÖRÄNDRING. FRÅN OCH MED NU KOMMER VI PÅ TIPSSIDORNA PRESENTERA DE HETASTE TIPSEN, LÖSNINGARNA OCH FUSKEN DIREKT FRÅN EGMONTS SONY HOTLINE. ALLT FÖR ATT DU SKA FÅ DEN FÄRSKASTE INFORMATIONEN.

SVÅRASTE NÖTTERNA KNÄCKTA

SILENT HILL

Konamis mästerliga skräckepos *Silent Hill* har hittat hem till många spelare runt om i Sverige. Ett spel av denna kaliber innehåller naturligtvis många mystiska gåtor att knäcka, vissa svårare än andra. Här kommer dock äntligen en liten vägledning för de svåraste problemen i spelet med vilken du bör klara *av Silent Hill* utan en droppe svett.

DET BLODIGA PIANOT

(Skolan, 2:a Våningen)
Det mystiska pianot i musikrummet på andra våningen inne i skolan är det problem som garanterat orsakat flest gråa hårstrån för *Silent Hill*-spelare runt om i Sverige. Här kommer dock en gång för alla den slutliga lösningen på denna gåta. På pianot hittar man 13 tangenter (fem svarta och 7 vita). Fem av dessa tangenter skall tryckas in i en viss ordning. Ordningen är (räknat från vänster) 3, 10, 11, 8, 2. Det var det, nu har du fått tag på den viktiga silvermedaljen. Flera problem hägrar dock.

DE FYRA PLATTORNAS GÅTA

(2:a Sjukhuset)
Efter att ha samlat ihop de fyra olika plattorna i Silent Hills sjukhus skall spelaren placera dessa på ett speciellt sätt på väggen inne i "nurse center" på våning två. Först placeras drottningens platta **(Röd)** i övre högra hörnet, sedan sköldpaddans platta **(Blå)** i övre vänstra hörnet. I nedre högra hörnet placeras hattmakarens platta **(Grön)** och sist placeras således kattens platta **(Gul)** i det sista hörnet. Äntligen har du fått tillgång till den östra flygeln på den här våningen.

DÖDENS LISTA

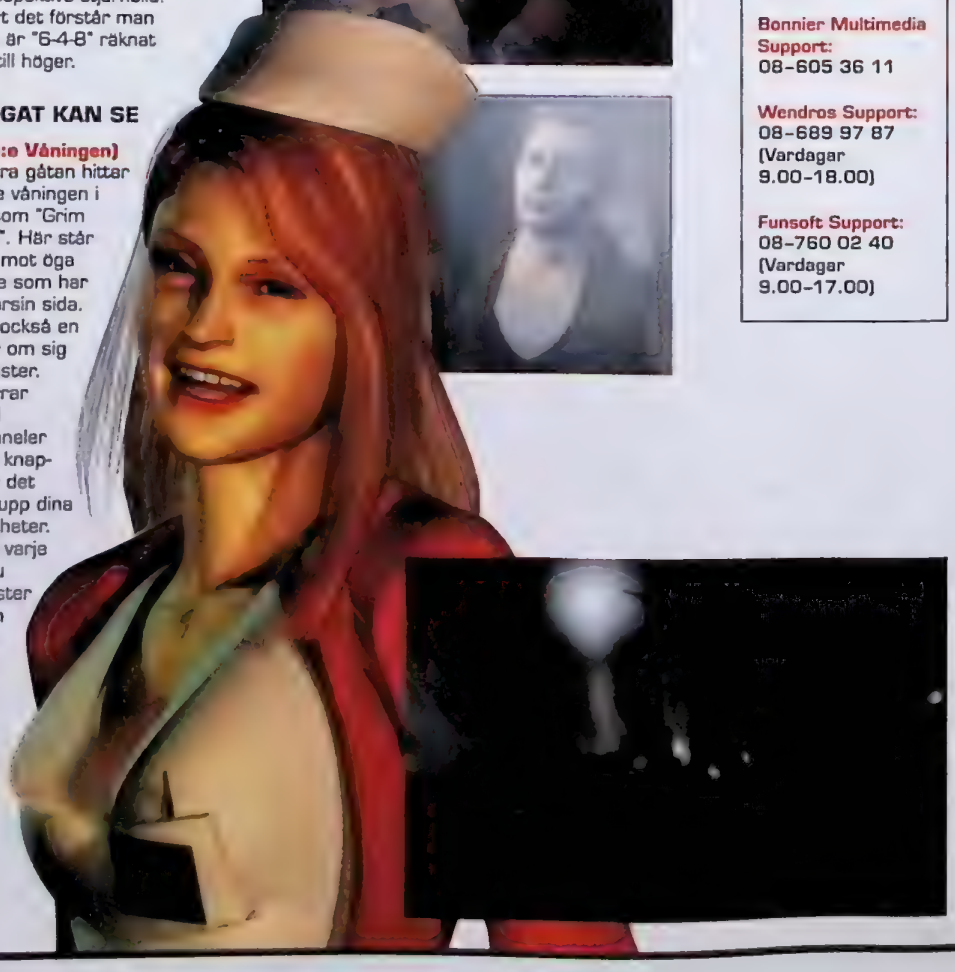
(Nowhere, 1:a Våningen)
Många som spelat *Silent Hill* har stirrat sig blinda på dödens lista (The Grim Reaper's List). En lista som består av fem namn med ett antal siffror bredvid sig. Vad betyder då dessa namn och nummer? Jo radar man upp namnen efter ålder från ung till gammal (siffran bredvid respektive namn representerar åldern) och sedan tar första bokstaven så får man fram ett ord som skall slås in på panelen i samma rum. Ordet man får fram är "Alert", kanske en varning för spelaren om vad som komma skall.

ASTROLOGI OCH LEMMAR

(Nowhere, 1:a Våningen)
Just när man tror att man klarat sig igenom de tuffa delarna av *Silent Hill* dyker ett antal tavlor med motiv av stjärnbilder upp. Tre stycken av tavlorna har en nummerpanel under sig och ännu en gång står spelaren framför en till synes olöslig gåta. Kruxet här är att räkna antalet lemmar på respektive stjärnbild. När man gjort det förstår man lätt att koden är "6-4-8" räknat från vänster till höger.

MER ÄN ÖGAT KAN SE

(Nowhere, 3:e Våningen)
Den sista svåra gåtan hittar man på tredje våningen i samma hus som "Grim Reaper's List". Här står spelaren öga mot öga med ett altare som har en tavla på varsin sida. Spelaren har också en dörr till höger om sig och en till vänster. Vid dessa dörrar finns ett antal obegripliga paneler med ett antal knappar på. Nu är det dags att visa upp dina kamera-färdigheter. Ta ett kort på varje tavla så får du fram ett mönster som du slår in på respektive panel. Slutet är nu nära... Lycka till!



OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna!

Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

Sony Hotline:
0719-310 311
(5 kr/samtal)

Electronic Arts Konsumentsupport:
08-594 106 80

Bonnier Multimedia Support:
08-605 36 11

Wendros Support:
08-689 97 87
(Vardagar 9.00-18.00)

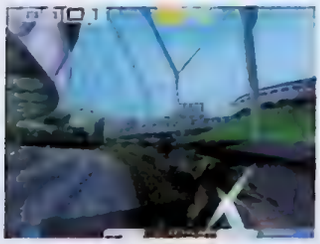
Funsoft Support:
08-760 02 40
(Vardagar 9.00-17.00)

KODER

WIPEOUT 3

Wipeout är här igen! G-krafterna flödar, ljudvallar spräcks, Chemical Brothers pumpar ur högtalarna och livet leker – eller? Du har suttit uppe 24 timmar och dina ögon blöder, det tycks omöjligt att få fram de där sista banorna och alla andra hemligheter. Vad skall polarna säga när du skrutit så om dina *Wipeout*-färdigheter? Ingen panik. Här kommer koderna som kommer göra polarna gröna av avund.

För att få fram Phantom Class skriv in "AVINT" som namn. Och för att få fram alla banor skriver du "WIZZPIG"



DRIVER

Trött på att ha polisen i hälarna? Alla som spelat det helgrymma bilspelet *Driver* vet vad vi menar. Koderna nedan kommer således som en skänk från ovan för oss som inte anser det omoraliskt att fuska lite grann. Koderna ska skrivas in i huvudmenyn så fort som möjligt.

Odödlighet: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡

Polis borttrollad: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡

Styr med bakhjulet: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡

Brusten fjädring: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡

Minibilar: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡

Upp och nervänd körning: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡

ODDWORLD: ABE´S EXODDUS

Den andra sågan om mudokonen Abe är ett härligt och välgjort plattformsäventyr, men det kan vara ack så svårt på sina ställen. Många har frågat efter fusk på spelet och vi har lyckats gräva fram ett par koder åt er alla.

För odödlighet:
Håll nere ⊡ och tryck ◎, △, ⊡, ⊗, ↓, ↓, ↓, ◎, △, ⊡, ⊗

För att hoppa mellan banor:
Håll nere ⊡ och tryck ◎, ◎, ⊗, ⊗, ⊡, ⊡

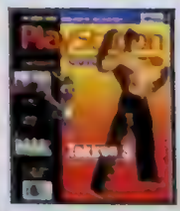
Dessa koder ska tryckas in under spelets gång.

FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2 och 3!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).



WILD ARMS FAQ

(De fem vanligaste frågorna på Egmont/Sony Hotline)

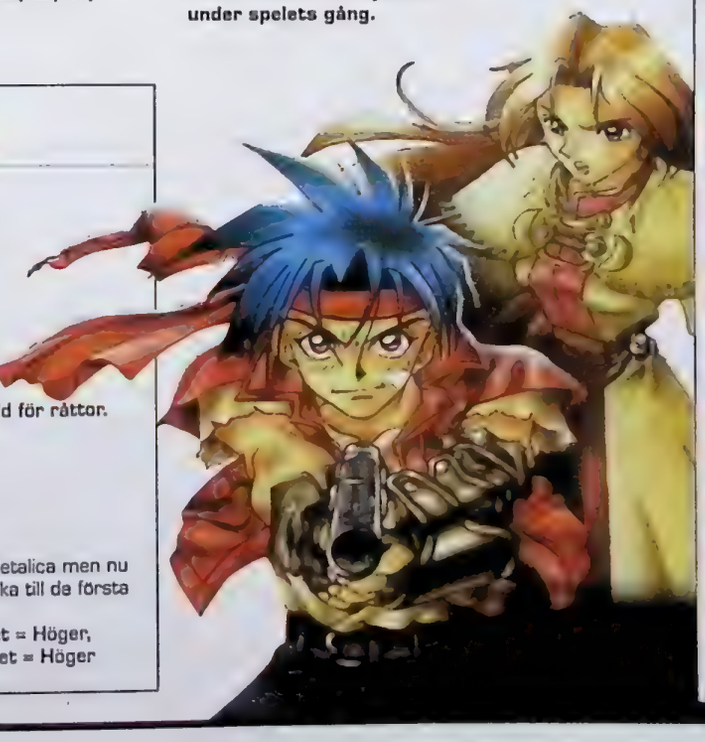
1 F: Vad är lösenordet som behövs i Tempel of Memory?
S: Emiko

2 F: Jag saknar lösenordet i Epitaph Sea?
S: Metal Bird

3 F: Jag har just dödat demonhunden i Sacred Shrine, och nu går jag runt i cirklar. Vad ska jag göra ?
S: Använd Hanpan på killen som säger att han är rädd för råttor.

4 F: Vad är svaret på gåtan med de fem kistorna och bokhyllorna i De La Metallica?
S: Öppna kista tre och fyra från vänster så öppnas den stängda dörren.

5 F: Jag har kommit förbi föregående problem i De La Metalica men nu är det två dörrpar som spökar. Jag kommer bara tillbaka till de första dörrparen hela tiden?
S: I första dörrparet ta den vänstra dörren, 2:a paret = Höger, 3:e paret = Höger, 4:e paret = Vänster och sista paret = Höger



Månadens CD-skiva

PÅ MÅNADENS SVARTA DEMOSKIVA ÄR DET FULLT ÖS SOM GÄLLER. FÖRST PÅ FUTURISTISKA METALLBANOR I *WIPEOUT 3* OCH SEDAN NEDFÖR DE LERIGA BACKARNA I *NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING*. MEN GLÖM INTE ATT BROMSA IN NÅGRA MINUTER OCH SE EFTER VAD SOM VÄNTAR I *FINAL FANTASY VIII*.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på cd:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

Wipeout 3

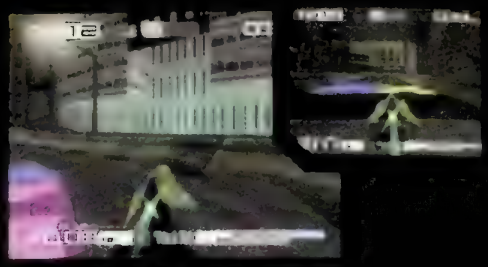
■ UTGIVARE: SCEE

■ SPELTYP: Racing

■ PROGRAM: Spelbar demo

Här på Svenska PlayStation-Magasinet är vi stolta över att kunna presentera en smygtitt på ett av de bästa racingspelen som någonsin producerats. Med *Wipeout* gav Psygnosis den futuristiska racinggenren en rykande rivstart på PlayStation och nu ser de till att bibehålla farten med det tredje och bästa spelet i serien. De senaste åren har tusentals suttit i evigheter framför sina TV-apparater med tunga rytmer från Chemical Brothers i öronen och nu får de anledning att fortsätta med det.

Utvecklingen har gått framåt rejält sedan *Wipeout 2097* släpptes, vilket innebär att svävarna i *Wipeout 3* beter sig smidigare och mer realistiskt än tidigare. I demoversionen finns ett exempel på den typen av banor som delar sig i två separata vägar. Den ena är en genväg, men ändå inte nödvändigtvis den bästa vägen att välja. Den andra är nämligen fylld med vapen, vilka ibland kan överträffa perfekt körning i kampen om förstaplatsen. Den som vill ha en chans att vinna i *Wipeout 3* måste planera sin strategi väl.



Ta chansen i en av de delade banorna från *Wipeout 3*. Vilken väg är bäst, höger eller vänster? Det här spelet handlar om att fatta blixtsnabba beslut.

■ Kontroller:

- ⊗ Accelerera
- □ Välj bort vapen
- ○ Avfyra vapen
- △ Byt kameravinkel
- L1 Se bakåt
- L2 Vänster luftbroms
- R2 Turbofart
- R1 Höger luftbroms

■ Övriga inslag:
Sju nya vapen, delbar skärm för två spelare, musik av artister som Chemical Brothers och Paul van Dyk, åtta högupplösta banor, åtta racingstall och hastigheter som överträffar allt annat – vad mer kan man egentligen begära av ett racingspel?

■ Ytterligare information:
På sidan 54 finner du en recension av det futuristiska mästerverket.

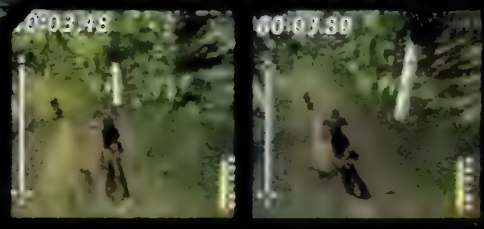
Gamla goda Designer's Republic och Chemical Brothers gör att man direkt känner sig hemma i rätt *Wipeout*-atmosfär.

Fel på skivan?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD: stoppa den i ett kuvert och skicka den till Svenska PlayStation-Magasinet Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet Trasig.

No Fear Downhill Mountain Biking

■ UTGIVARE: Codemasters
■ SPELTYP: Sport
■ PROGRAM: Spelbar demo

Att tävla i mountainbike är inte som vanlig cykling. Här utsätts den mänskliga kroppen för extrema påfrestningar och bara den fullständigt orädde har chans att vinna.



Här har vi ännu ett racingspel av det ovanliga slaget. I *No Fear Downhill Mountain Biking* får spelaren kasta sig nedför livsfarliga banor i högsta möjliga hastighet, omgiven av motståndare som gör allt för att hinna före in i mål. Allt på din PlayStation utan att behöva vara rädd för att få blåmärken och skrubbsår.

Som i många andra racingspel har vädret stor betydelse även i dessa lopp och underlaget kan förändras totalt efter bara en kort regnskur. I spelet ges utrymme för åtskilliga trick och i den fullständiga versionen har en speciell bana skräddarsytts endast för detta ändamål. I denna demo får spelaren ge sig ut på en allt annat än fridfull tur genom skogen, där det verkligen gäller att hålla tungan rätt i mun. Kom bara ihåg: cyklister är mjuka, träd är hårda.

Träden är åkarnas värsta fiender

■ Kontroller:
⊗ Trampa runt pedalerna
◎ Hoppa
◎ Frambroms
△ Bakbroms
□ Byt kameravinkel

■ Övriga inslag:
I den fullständiga versionen kan man bygga om sin cykel. Det finns åtta cyklister att välja mellan och alla har sina egna kombinationer av balans, styrka, återhämtningsförmåga och uthållighet. Banorna är utlagda i tio områden som innehåller tre olika banor var.

Point Blank 2

■ UTGIVARE: SCEE
■ SPELTYP: Shoot 'em up
■ PROGRAM: Spelbar demo

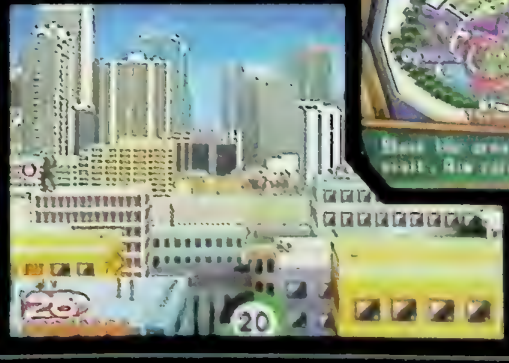
Den här månaden medför ett kärt återseende som ger oss en efterlängtad ny chans att använda *G-Con 45*-pistolen. Uppföljaren till det underbara *Point Blank* är här. Spelet är egentligen tänkt att spelas med ljuspistol, men för den som ingen har går det även att använda en vanlig handkontroll. Med handkontrollen blir vissa banor enklare men andra svårare.

Huvudrollsinnehavarna är som vanligt Dr Dan och Dr Don och nu är deras prickskytteutmaningar fler och svårare än någonsin. I denna demo finns två spelbara inslag: Advanced Arcade Mode och en utmaning för två spelare. I båda inslagen testas spelarens skicklighet i ett antal separata nivåer och det går ofta ut på att ett specifikt mål ska prickas flera gånger. Förlorar gör den som missar för ofta eller träffar fel mål. Lycka till!

■ Kontroller:
◎ (om handkontroll används) Skjut

■ Övriga inslag:
Den kompletta versionen av spelet innehåller otaliga inslag, som bland annat Theme Park Mode (ett actionspel med RPG-inslag där spelaren måste rädda en tillfångatagen flicka) och Party Play Mode där hela åtta spelare kan delta samtidigt.

■ Ytterligare information:
En fullständig recension av detta spel finns på sidan 64 i tidningen.



Point Blank 2 innehåller otroligt många olika inslag. Tack vare variationen kan spelet vara roligt såväl för nybörjare som för vana prickskyttar.

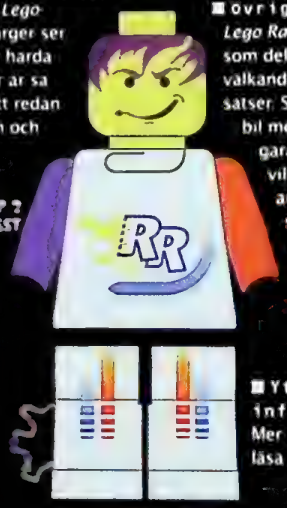
Lego Racers

UTGIVARE	Lego Media
SPELTYP	Racing
PROGRAM	Spelbar demo

Ne flesta av oss har säkert känt den hemska oron över att inte ha tillräckligt många enbitar eller tvabitar för att bygga färdigt ett *Lego*-slott. Men att den tiden sedan länge är förbi betyder inte nödvändigtvis att *Lego* bara är till för smabarn. För nu har *Lego* kommit till PlayStation, i form av ett racingspel där man garanterat inte kan fa slut på bitar. Och tur är väl det, för att köra runt i en bil med olika stora hjul och ett husfönster som vindruta vore kanske inte så lyckat.

I denna demoversion får spelaren delta i tävlingen Imperial Grand Prix med sex andra *Lego*-gubbar som motstandare. Det finns tre spelbara förare att välja mellan. Scooter påminner lätt om Austin Powers och är prydd med den klassiska *Lego*-frisyren, Turbo Charger ser ut att vara redo för hårda tag och Robo Racer är så ful att han ser ut att redan ha varit med om en och en annan olycka.

Miljöerna i spelet ser verkligen ut som de vore byggda av Lego.



Kontroller:

- Gasa
- Byt kameravinkel
- Se framat
- Backa
- L1 Aktivera pick-up
- L2 Karta

Övriga inslag:
Lego Racers innehåller 12 banor som delats upp över fyra olika välkända miljötyper från *Lego*-byggsatser. Spelaren kan bygga sin egen bil med hjälp av *Lego*-bitar från garaget och dessutom välja vilket huvud, överkropp, ben, armar och huvudbonad som ska användas till föraren. Det här är det enda spelet där man både får skapa en helt egen förare och dessutom se honom falla i bitar vid kollisioner.

Ytterligare information:
Mer om *Lego Racers* kan du läsa i recensionen på sidan 62.

R/C Stunt Copter

UTGIVARE	Virgin Interactive
SPELTYP	Helikoptersimulator
PROGRAM	Spelbar demo

R/C Stunt Copter är ett spel som sticker ut från mängden. Aldrig tidigare har någon kommit på att göra ett PlayStation-spel med radiostyrda helikoptrar och därför borgar det här spelet för en helt ny spelupplevelse.

För att komma någonvart måste du först och främst träna ordentligt och det får du chansen att göra med träningsprogrammet som den här demoversionen innehåller. I de tio övningsmomenten får du bland annat lära dig hur du sköter spakarna, rollar och svänger med din minihelikopter. Övningsprogrammet avslutas med att dina nyunna kunskaper sätts på prov i en friflygning runt en låda. Se bara till att inte låta den fräcka kommentatorrösten göra dig alltför arg!

Kontroller:

Vänster (analog)	För spaken framat/bakåt
Höger (analog)	För spaken åt höger/vänster

Övriga inslag:
I den fullständiga versionen av spelet finns det sex olika radiostyrda helikoptrar att leka med och ett antal banor där du får chansen att använda dina manövreringskunskaper i utmaningar vars like inte finns i något annat PlayStation-spel.

Ytterligare information:
En recension av *R/C Stunt Copter* kan du förhoppningsvis läsa i nästa nummer av Svenska PlayStation-Magasinet.

Utan dessa stödanordningar förvandlas de radiostyrda helikoptrarna lätt till ekontrollerbara gräsklippare.

Det är inte många som har råd med en sådan här radiostyrd leksak på riktigt, men *R/C Stunt Copter* är det bästa substitutet.

Um Jammer Lammy

- UTGIVARE: SCEE
- SPELTYP: Musik
- PROGRAM: Spelbar demo

Dags att koppla in Marshall-stärkarna och trampa wah-wah-pedalen i botten: *Um Jammer Lammy* är här. Åtminstone bör du nu ha en demoversion av spelet i din ägo. Och det råder ingen tvekan om att uppföljaren till *PaRappa the Rapper* rockar hårt. I hur många andra spel får man chansen att lira funk med en brandförsvarshund och lära sig att ta över scenen med en lökhuvad dojo-sensei? Just det, inga alls.

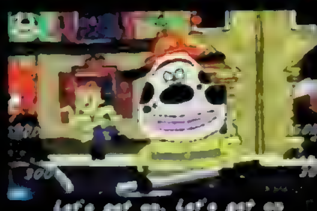
Spelets skapare, Matsuya Matsuura, är ingenting annat än ett tvättäkta geni. Det krävs både mod och en extrem fantasi för att hitta på ett så knappt spel som det här. Och att det är knappt betyder inte att det för den sakens skull är dåligt. Tvärtom är *Um Jammer Lammy* ett suveränt spel, en bra musikskiva och en unik upplevelse för både en eller två spelare – allt på en gång.

I den här demoversionen får du och din motståndare turas om att utmana en pälsbärande brandman tills skärmen skakar av funkiga rakor (musikspråk – det heter rakor, fraser spelade på instrument). Det är inte så svårt som det först kan verka, du behöver bara trycka in knapparna såsom det visas högst upp på skärmen. Kom bara ihåg att vänta på din tur. Och om du känner dig riktigt i gasen kan du ge dig på att improvisera. Det är kanske inte är alla spelare som har lika mycket talang som Jimi Hendrix, men med en afro-peruk och ett exemplar av *Um Jammer Lammy* kan vem som helst bli en övertygande imitatör.

Övriga inslag: I spelet får du chansen att återstifta bekantskapen med de gamla hjältarna PaRappa och Chop Chop Master Onion.

Ytterligare information: Bläddra tillbaka till sidan 60 så hittar du en fullständig recension av det superba spelet.

Ingen panik!
Ibland händer det tyvärr att demoversionerna innehåller buggar som kan leda till att din PlayStation kraschar. Då är det bara att trycka på reset och ladda om skivan.



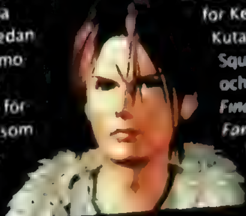
I Lammys händer kan vad som helst förvandlas till en gitarr.

Final Fantasy VIII

- UTGIVARE: SCEE
- SPELTYP: RPG
- PROGRAM: Video

Vem kunde ha trott att en liten fjäder skulle orsaka sådan uppståndelse? De som hängt med i TV-spelsvärlden på sistone vet antagligen redan hur smaskig den här demovideon är, men nu får ni som inte redan sett den förklaringen till vad det är som alla varit så upphetsade över. Releasedatumet för det åttonde *Final Fantasy*-spelet börjar äntligen närma sig och det är utan tvekan ett av de mest hänadsväckande spel som någonsin kommer att släppas till PlayStation. Och kanske kan det äntligen sätta stopp för allt gnäll om att spelen till PlayStation inte är tillräckligt avancerade.

Men lägg nu ifrån dig tidningen och tacka Gud för Ken Kutaragi, Square och *Final Fantasy VIII*.



Underbara miljöer, underbar grafik och underbara frisyrer. Och ändå är det bara en ynka demovideo vi talar om. Vänta bara tills det kompletta spelet släpps.

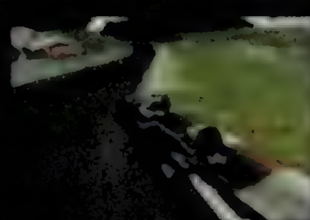
F1 '99

- UTGIVARE: SCEE
- SPELTYP: Racing
- PROGRAM: Video

Det här är det enda sättet att ge sig in i F1-körningens vilda värld utan att efteråt lämna den i ambulans. Den här gången tycks SCEE äntligen ha fått till det, till skillnad från tidigare års misslyckanden. 1900-talets sista racingsäsong ser ut att bli en bra sådan.

I *F1 '99* finns allt som hör Formel 1 till: fart, spänning, olyckor och så förstås den gamle gode kommentatorn Murray Walker. När du tittar på den här läckra videon så kommer du att märka hur banorna den här gången slipats till perfektion. Alla de vanliga banorna finns med, nu i sällskap med den nyligen inkluderade banan från Malaysia.

Alla gör vi ju våra misstag, vilket *F1 '98* tydligt visade. Nu har SCEE eliminerat de gamla problemen och *F1 '99* verkar bli den starkaste kandidaten till årets pole position.

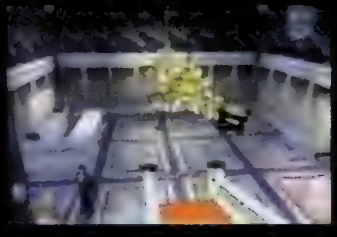


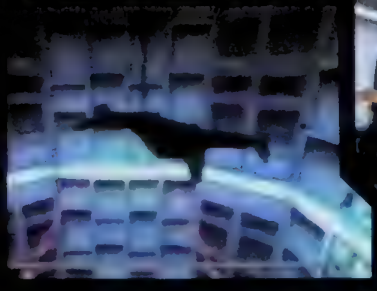
I *F1 '99* är banorna snyggare, bilarna snabbare och kraschera hårdare än någonsin.

Mission: Impossible

- UTGIVARE: Infogrames
- SPELTYP: Action/Äventyr
- PROGRAM: Video

Om det finns något spel som får en att vilja dra på smokingen, stoppa den ljuddämpade pistolen innanför bältet och ge sig ut på hemliga uppdrag så är det *Mission: Impossible*. Det halvdana spelet till Nintendo 64 har uppgraderats rejält och i PlayStation-versionen är spionstämningen total. Allt som förknippas med *Mission: Impossible* finns med i spelet: galanta damer i cocktailklänningar, explosivt tuggummi och maskiner som skapar omöjligt perfekta ansiktsmasker. Med tanke på alla inblandade risker kan man tycka att Ethan Hunt borde ta det lugnt under sina uppdrag, men i det här spelet får han vara med om så mycket action att självaste James Bond borde bli avundsjuk.





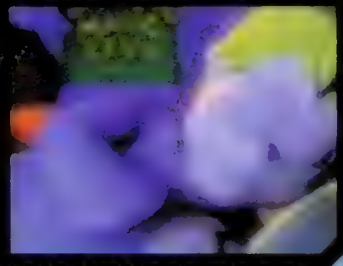
Lyckligtvis kommer den här demoskivan inte att utplånas om tre sekunder. Om du inte stoppar den i mikron förstås.

40 Winks

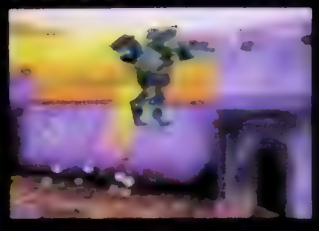
- UTGIVARE: GT Interactive
- SPELTYP: Äventyr
- PROGRAM: Video

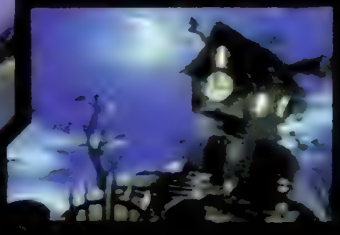
Minns ni den där scenen från *Poltergeist*? Scenen där flickan först tittar under sängen utan att se något särskilt och sedan plötsligt sugs in i ondskans värld innan hon vet ordet av. Mystiska saker kan hända när lyset släcks och så är fallet även i *40 Winks*.

Här fångas tvillingarna Ruff och Tumble i det undermedvetnas värld, där drömmar blir till verklighet på de ruskigaste sätt. Spelarens uppgift blir att rädda de mystiska figurerna som kallas Winks, de som skapar alla de drömmar vi drömmer, från mardrömmarnas mästare Evil Nite-Kap. Det hela kan låta en aning barnsligt, men den som tittar på den här videon förstår snart att *40 Winks* har goda chanser att bli en stor succé.



Vi vet alla vad som händer om man leker med elden, men tvillingarna i *40 Winks* måste ha lekt med något betydligt farligare...



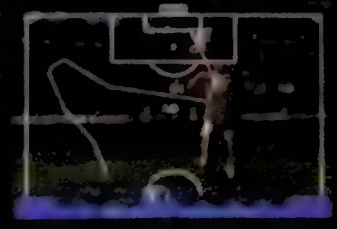


LMA Manager

- UTGIVARE: Codemasters
- SPELTYP: Manager-spel
- PROGRAM: Video

LMA Manager är det första manager-spelet som utvecklas exklusivt för PlayStation och är därför banbrytande. Det är också det första spelet som på ett korrekt och noggrannt sätt återskapar alla spelare, lag och andra detaljer från säsongen 1999/2000. Med all hjälp de fått från League Managers Association och Alan Hansen kan Codemasters vara säkra på att de verkligen fått med alla fakta, såsom de är i verkligheten.

I den här fartfyllda demoversionen demonstreras spelets händelserika upplägg. I *LMA Manager* har man frångått den gamla typen av manager-spel, där spelaren fick tillbringa största delen av speltiden med att dribbla oräkneliga siffror. Nu är spelaren istället direkt inblandad i allt som kan tänkas hända under en fotbollssäsong.



Den som inte håller målet blir omedelbart visad vägen ut.

This Is Fotball

- UTGIVARE: SCEE
- SPELTYP: Fotboll
- PROGRAM: Video

Här är på Svenska PlayStation-Magasinet är vi stolta över att äntligen kunna avslöja något om vad som hittills varit SCEE-kontorets bäst fördolda hemlighet någonsin. Utvecklarnas mål har varit att skapa det bästa fotbollsspelet någonsin och det verkar faktiskt som att de kanske lyckats. Man behöver bara titta på själva fotbollsarenorna för att se hur otrolig detaljrikedomen i spelet är. Tonvikten har under utvecklingen legat spelkänslan och att återskapa stämningen som råder under verkliga fotbollsmatcher. *This Is Fotball* kan vara början på något mycket stort.

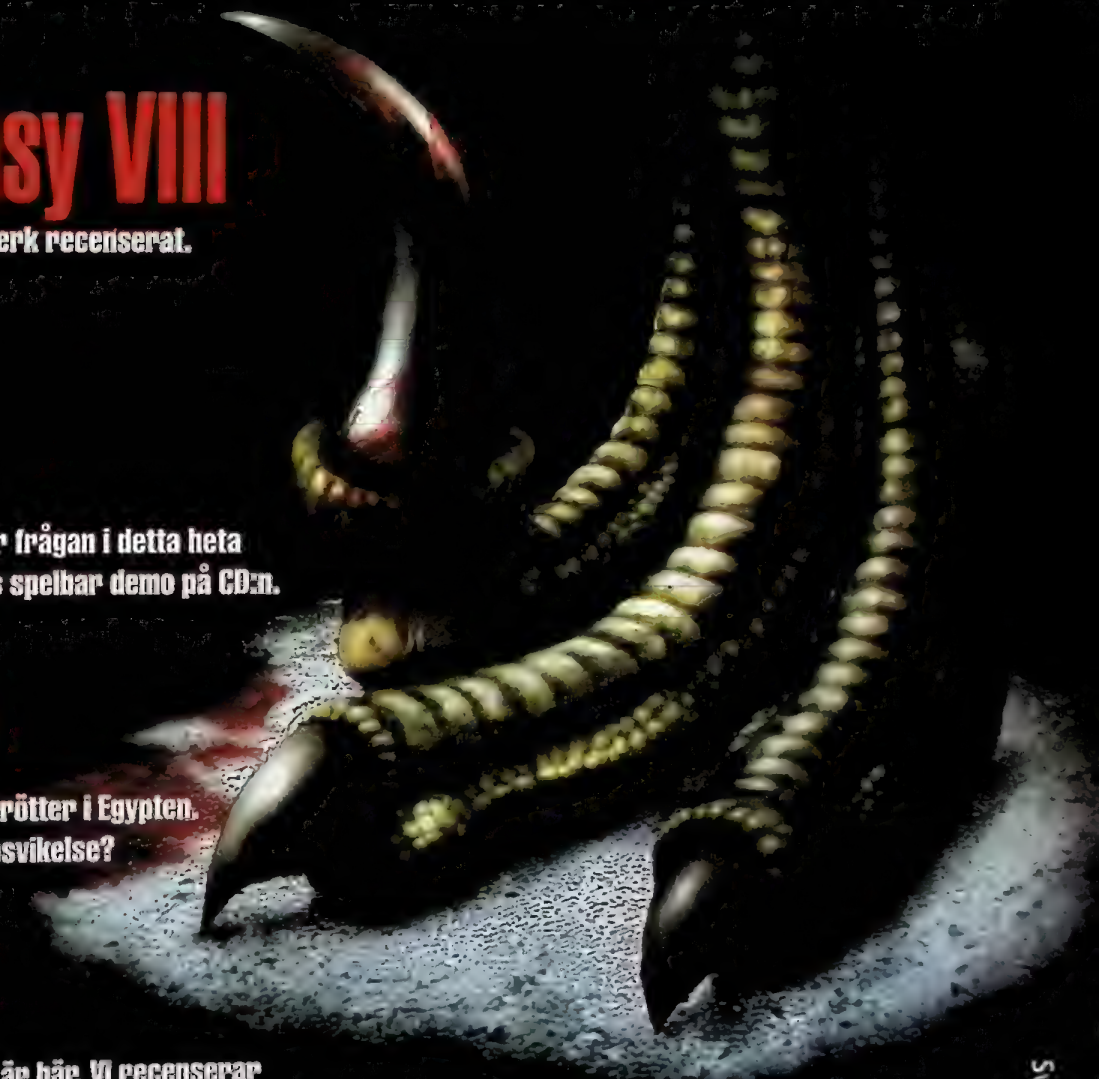
Så här detaljerade finns det få fotbollsspel som är. Har SCEE äntligen lyckats överträffa Electronic Arts?

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET

NUMMER 23

UTE DEN 18 NOVEMBER

100 SIDOR! EXTRA MÅNGA RECENSIONER



DEMO OCH RECENSION

Final Fantasy VIII

Squares senaste RPG-mästerverk recenserat. Video från spelet på CD:n.

DEMO OCH RECENSION

Quake II

Att skjuta eller skjutas – det är frågan i detta heta actionspel. Tung recension plus spelbar demo på CD:n.

STOR RECENSION

Tomb Raider IV

Lara Croft går tillbaka till sina rötter i Egypten. Nytt mästerverk eller grym besvikelse?

DEMO OCH RECENSION

Dino Crisis

Skräckäventyret från Capcom är här. Vi recenserar härligheten och låter dig spela demon på CD:n.

DESSUTOM!

kollar vi in fler spel än vanligt. Några ur skörden:

• Colin McRae Rally 2 • Destrega • F1 '99 • Fisherman's Bait • Gungage • Kingsley's Adventure • LMA Manager • Metal Gear Solid: Special Missions • Micro Machines 4 • Puchi Carat • Shadowman • Sled Storm • Tarzan • Spyro 2 • Mission: Impossible • Gran Turismo 2

På skivan: Quake II (spelbar) Dino Crisis (spelbar) Metal Gear Solid Special Missions (spelbar) This is Football (spelbar) Legacy of Kain: Soul Reaver (spelbar) 40 Winks (spelbar) Tarzan (spelbar) Crash Team Racing (video) Final Fantasy VIII (video) Afrika Shox (video)

PÅ GRUND AV OMSTÄNDIGHETER SOM LIGGER UTANFÖR VÅR KONTROLL RESERVERAR VI OSS FÖR EVENTUELLA ÄNDRINGAR AV INNEHÅLLET I TIDNINGEN OCH PÅ DEMO SKIVAN.

Svenska PlayStation Magasinet

2 OKT

nordic games

2 års garanti

PLAYSTATION

Nyheter

Dino Crisis

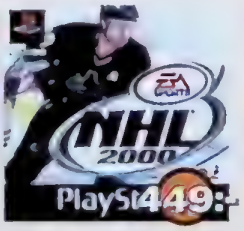
Formula One 99

Crash Team Racing

Mission Impossible

Final Fantasy VIII

Ascii Grip på köpet vid förbeställning.
Ord pris 129:-



NHL 2000

Årets stora hockeyhändelse från EA-sports.

Alien Resurrection	449
Beatmania	459
Carmageddon 2	419
Chocobo Racing	389
Crash Team Racing	389
Cyber Tiger	429
Destrega	389
Dino Crisis	449
Disneys Magical Tetris	389
Dunx 2000	429
FA Premier League Manager	449
Fifa 2000	449
Fighting Force 2	499
Final Fantasy 8 + Ansiktet	549
Formula 1 (EA)	449
Formula One 98 (Sony)	389
Gran Turismo 2	389
Grand Theft Auto 2	449
Grandia: Star Ocean 2nd Str	449
Hell Night	459
Hot Wheels Turbo Racing	429
Int.Track & Field 2	459
ISS Pro Evolution	459
Jade Cocoon	479
Kingsley	389
Knock Out Kings 2000	449
Legend of Kartia	459
LMA Manager	479
Medal of Honour	449
Metal Gear Solid Add On	249
Mission Impossible	449
Music 2000	449
Nascar 2000	429
NBA Live 2000	449
NHL 2000	449
No Fear Downhill Mountainbiking	449
Prince Naseem Boxing	449
Quake 2	429
Rayman 2	449
Resident Evil 3	499
Sled Storm	429
South Park	449
Spyro 2	389
Star Wars Episode 1 the Phantm	449
Swikoden 2	459
This is Football	399
Tomb Raider 4	499
Tomorrow Never Dies	449
Worms Armageddon	449
Zone Warrior Princess	429
X-Files	389

Ordinarie

Ape Escape	389
Asterix	499
Atlantis	299
Attack of the Sancerman	389
Blaze & Blade	419
Bloody Roar 2	449
Breath of Fire 3	329
Bugs Bunny	449
Bust A Move 30x	349
Bust A Move 4	449
Castrol Honda Superbike	449
Civilization 2	459
Croc 2	449
Driver	429
Egyptan	389
Everybody's Golf	389
Evil Zone	389
F.A. Manager	449
F.A. Premier League Star	449
Gex 3 Deep Cover	399
Global Domination	389
G-Police 2	389
Grand Theft Auto London	249
Kagero Deception 2	449
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	449
Metal Gear Solid	479
Mulan Story	349
Music	399
Need for Speed 4	449
Omega Boost	399
Point Blank 2	399
Premier Manager 98	399
Re Volt	449
Roll Cage	399
R-Type Delta	399
Shadowman	449
Silent Hill	479
Smash Court Kournakova	399
Speed Freaks	399
Street Fighter Alpha 3	499
Syphon Filter	399
Teca Touring Car 2	349
Tomb Raider 3	349
Triple Play Baseball 2000	429
Wipe Out 3	389
V-Rally 2	449
WWF Attitude	459

Bloody Roar 2

Global Domination

Street Fighter Alpha 3

Wipe Out 3

DVD-filmer USA Import

American History X	299	Matrix	249
Analyze This	299	Office Space	349
Blast From the Past	299	Payback	319
Civil Action	329	Rush Hour	279
EDtv	389	Shakespears in Love	329
60	279	She's All That	329
Lock, Stock & Two		Varsity Blues	329
Smoking Barrels	239	Waterboy	339

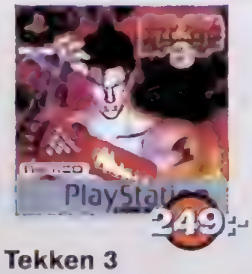
Ring oss eller gå in på vår hemsida, nordicgames.com, för fler titlar

Basenhet

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

**Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max 1 per order. Res. för slutförsäljning.*

Platinum



Tekken 3

Medievil

Bust A Move 2	249
C&C Red Alert	249
Cool Boarders 2	249
Crash Bandicoot 2	249
CROC	249
Die Hard Trilogy	249
Doom	249
FIFA 98	249
Final Fantasy 7	249
Formula One 97	249
G-Police	249
Gran Turismo	249
Grand Theft Auto	249
Jurassic Park the Lost World	249
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3	249
Medievil	249
Oddworld 1 Abes Oddysee	249
Rayman	249
Resident Evil	249
Soulblade	249
Soviet Strike	249
Tekken 2	249
Time Crisis	249
Tomb Raider 2	249
V-Rally	249
Worms	249

Medievil

Reservation för prisförändringar

Tillbehör

Minneskort

från 99:-

Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar.

Våra minnen är tillverkande av utvalda fabriker i Asien/USA och har 2 års garanti.

MK Original, *blå, grå, grön, gul, orange, röd, smoke, svart eller vit*	179
MK, Standard, *blå, clear grön, clear gul, clear, grå, grön, gul, orange, röd, svart, vit*	99
MK 1080 Block, *grå, svart*	499
MK 840 Block,	399
MK 360 Block, *blå, clear, grå, svart, röd*	299
MK Compressor 60 Block	249

649:-

Mad Catz Dual Shock Ratt

Vår mest sålda ratt. Mycket bra körkänsla och hög kvalitet. Ett stort och stabilt pedalställ för gas och broms medföljer. Analog eller digital styrning.

Action Replay Professional	469
Action Replay Smart Cartridge	249
Antennkabel	149
Cooling System	349
Game Booster Gameboy	469
HK Dual Shock Original	329
HK Dual Shock Standard	229
HK Negcon	299
HK Original, grå, svart & vit	179
HK Standard, grå	99
JS Ascii Stick	599
Link Kabel	129
Multi Tap Standard	249
Mus	199
Pistol, Dual Con 45	149
Pistol, Erazer Gun	299
Pistol, Real Arcade Light Gun	499
Pistol, Scorpion	299
Ratt, Dual Shock Mad Catz	649
Ratt, Dual Shock Jordan	649
RGB Kabel	149
RGB Super AV Kabel	198
Tom Fodral PSX	15
VCD Kort	599
X-Tender	99
X-Tender Dual Shock	99

Vi har en ny butik!

i Winn Gallerian i Gävle

Öppet Mån-fred 9.30-18, lörd 9.30-15

Japan nyheter

829:-

Biohazard 3 Last Escape *Jap*

Arc the Lad 3	829
Capcom Gen Vol 5	729
Dragon Quest 7	829
Dragon Valor	829
Front Mission 3	829
Gran Turismo 2	699
Jailbreaker	899
Legend Of Mana	829
Racing Lagoon	729
Resident Evil 3: Last Escape	829
Saga Frontier 2	869
Vampire Saviour Ex Edition	669
Vandal Hearts 2	799
Wild Arms 2	829
Xenogears	199
X-Men vs Street Fighter	99

USA nyheter

519:-

Chocobo Racing *USA*

Brave Fencer Musashiden	599
Chocobo Racing	519
Echo Night	499
Ehrgeiz	549
Fighters Maker	599
Final Fantasy 8	649
Final Fantasy Anthology	ring
Jade Cocoon	599
Kartia	599
Lunar Silver Star Story	749
Parasite Eve	649
Shadow Madness	749
Star Ocean	549
Suikoden 2	ring
Thousand Arms	ring
Xenogears	599

PC CD-ROM

349:-

Driver

369:-

NHL 2000

PC Nyheter

Agharta	349
Amerzone	399
Anachronox	399
Armored First 3	369
Croc 2	369
Crusaders of M & M	349
Cutthroats	399
Daikatana	399
Dark Reign 2	349
Delta Force 2	369
Descent Freespace 2	369
Drakan	349
FIFA 2000	369
Final Fantasy 8	399
Gabriel Knight 3	349
Grand Theft Auto 2	369
Homeworld	349
Messiah	379
Omikron Nomad Soul	399
Pizza Syndikatet	399
Rally Masters	349
System Shock 2	369
Tomb Raider 4: Last Rev	399
Ultima Ascension	369
Unreal Tournament Ed	399

PC Toppspel

Alien vs Predator	369
Baldurs Gate	349
Braveheart	399
C&C Tiberian Sun	349
Carmageddon 2	249
Championship Man 3	399
Civ 3 Call to Power	419
Darkstone	369
Delta Force	369
Descent 3	369
Discworld Noir	399
Drakar & Demoner, sv	349
Dungeon Keeper 2	369
Force 21	379
Heroes of M & M 3	349
Hidden & Dangerous	379
Jagged Alliance 2	349
Kingpin	399
MIG Alley	379
Railroad Tycoon 2+Exp	399
Rainbow Six Golden P	349
Roller Coaster Tycoon	369
Total Annihilation: Kingdoms	349
Traitors Gate	349

Reaspel

PlayStation 249:-

Dark Stalkers 3

PlayStation 199:-

M Owen WLS 99

Abes Exoddus-Oddw. 2	249
Actua Golf 3	249
Actua Soccer 3	249
All Star Tennis 99	199
Alundra	249
Apocalypse	199
Azure Dreams	349
Bloody Roar	199
B-Movie	129
Broken Sword 2	249
Cardinal Syn	129
Colony Wars Vengeance	249
Diablo	249
Duke Nukem 3D	129
Duke Nukem Time 2 Kill	249
Escape OOT	199
Excalibur	249
Forsaken SCN	129
Future Cop LAPD 2100	199
Masters of Teras Kasi	249
Mega Man 8	249
Mega Man Battle & Chase	249
Men in Black	249
Premier Manager 98	199
San Francisco Rush	249
Small Soldiers	249
Snow Racer 98	199
Tai Fu	249
Tank Racer	249
Test Drive 4	249
Theme Hospital	249
Timeshock Pro Pinball	199
War Games	249
Victory Boxing 2	249
Virtua Pool	249
World Cup 98	249
VR Powerboat Racing	129

PlayStation 249:-

Resident Evil 2

FF VIII

199:-

Guide

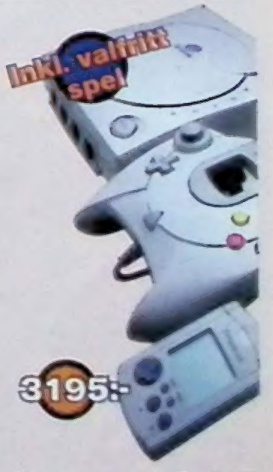
Riona Heartilly	249
Seifer Almasy	249
Squall Leonhart	249
Zell Dincht	249

Dreamcast

549:-

Sega Rally 2

Aero Wings	549
Billiard Nights	549
Blue Stinger	549
Incoming	599
Millienium Soldier	599
Monaco GP 2	549
Pen Pen Tri Icelon	549
Power Stone	549
Red Dog	549
Sega Rally 2	549
Sonic Adventure	549
Tokyo Highway Ch	549
Toy Commander	549
Virtua Fighter 3tb	549



3195:-

Dreamcast Paket

I paketet ingår: Ett valfritt spel, en handkontroll, strömsladd, antennkabel, manual, demo CD samt ett 56k modem.

nordic games

24 timmars leverans

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Action Man	395
Actua Golf	95
Actua Golf 2	195
Actua Golf 3	250
Actua Ice Hockey	125
Actua Pool	350
Actua Soccer	95
Actua Soccer Club Edition	125
Actua Tennis	295
Adidas Power Soccer 2	95
Adidas Power Soccer 98	95
Air Combat	195
Akuji	295
Alien Resurrection	395
Alien Trilogy	125
All Star Soccer	125
All Star Tennis 99	225
Allied General	395
Alone in the Dark	125
Alundra	195
Andretti Racing	150
Ape Escape	350
Apocalypse	125
Area 51	225
Ark of Time	195
Assault Rigs	95
Asterix	395
Asteroids	250
Atlantis	295
Attack of the Saucerman	350
Auto Destruct	150
Azure Dreams	225
Batman & Robin	195

Batman Forever	225
Battle Arena Toshinden 2	95
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlesport	75
Battlestation	250
Beast Wars	95
Beatmania	395
Bedlam	75
Big Air	295
Bio Freaks	95
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	95
Blast Chamber	95
Blast Radius	95
Blaze & Blade	375
Blazing Dragons	150
Bloodlines	295
Bloody Roar 2	350
B-Movie	95
Bomberman Fantasy Racing	375
Bomberman World	225
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	250
Brian Lara Cricket	395
Broken Helix	95
Broken Sword	150
Broken Sword 2	295
Brunswick Bowling	395
Bubble Bobble	350
Bug Raider	95
Buggy	95
Bugs Bunny	395
Bugs Life Activity Centre	350
Bushido Blade	150
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	375
Buster & Beanstalk	375
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	350
C3 Racing	250
Caesars Palace	395
Caesars Palace 2	395
Capcom Generation 2	350
Cardinal Syn	95
Carnageddon 2	375
Carnage Heart	95
Castlevania	295
Castrol Honda Superbike	350
Cheesy	150
Chessmaster 2	395
Chessmaster 3D	395
Chill	95
Chocobo Racing	375
Chronicles of the Sword	150
Circuit Breakers	225
Civilization 2	395
Colin McRae Rally	195
Colony Wars	150
Colony Wars Vengeance	150
Constructor	250
Contra Legacy War	125
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	295
Courier Crisis	150
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Crash Team Racing	375
Crime Killer	95
Critical Depth	95
Criticom	95
Croc	195
Croc 2	395
Crusader No Remorse	95
Crypt Killer	95
Cyber Tiger	395
Cyberia	95
Cybersled	95
Cyberspeed	95
D	150
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 2	225
Dead Ball Zone	95
Dead or Alive	195
Deathtrap Dungeon	195
Defcon 5	95
Descent	95
Descent 2	95
Destrega	375
Destruction Derby	125
Destruction Derby 2	150
Devils Dice	250
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Dino Crisis	395
Discworld	150
Disneys Magical Tetris	375
Disruptor	95
Divers Dream	295
Dodgem Arena	95
Doom	150
Dragon Ball Final Bout	395
Dragon Heart	150
Dreams	295
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	195
Dynasty Warriors	95
Egypten	295
Eliminator	95
Epidemic	95
Escape ODT	125
ESPN Extreme Games	295
Ett Småkryps Liv	350
Everybodys Golf	295
Evil Zone	350
Excalibur 2055 AD	150
Explosive Racing	125
Extreme Pinball	150
Extreme Snowbreak	95
F.A Premier League Manager	395
F.A. Premier League Star	350
FA Manager	395
Fade to Black	95
Felony 11-79	195
Fifa 2000	395
FIFA 96	95
FIFA 97	95
FIFA 98	150
FIFA 99	350
Fifth Element	95
Final Doom	225
Final Fantasy 7	195
Final Fantasy 8	395
Floating Runner	95
Fluid	95
Formula 1 99 (EA)	395
Formula 1 99 (Sony)	375
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	195
Forsaken	95
Frank Thomas Baseball	95
Frenzy	95
Frogger	95
Galaxian	75
Galaxy Fight	95
G-Darius	125
Gex 3 Deep Cover	295
Global Domination	295
Goalstorm	95
Golden Goal	95
Golf Pro	350
G-Police	95
G-Police 2	350
Gran Turismo	195
Grand Theft Auto 2	395
Grand Theft Auto London	225
Granstream Saga	295
Gridrun	95
Guardian Crusade	295
Guardian Heroes	295
Judge Dredd	250
Jumping Flash!	95
Jumping Flash! 2	95

Jupiter Strike	95
Jurassic Park the Lost World	150
K1 the Arena Fighters	195
Kagero Deception 2	350
Kart Duel 2	195
Kensei	295
Kick Off World	125
Kileak the Blood	95
Killing Zone	95
King of Fighters 95	250
Kings Field	95
Kingsley	350
Machine Hunter	95
Madden 97	95
Madden 98	95
Madden NFL 2000	395
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Marvel Super Heroes	350
Marvel Super Heroes vs Street	350
Mass Destruction	95
Master of Monsters	350
Max Power Racing	295
Maximum Force	95
MDK	150
Medievil	150
Mega Man 8	225
Mega Man Battle & Chase	225
Mega Man Legends	350
Mega Man X3	295
Mega Man X4	395
Men In Black	195
Metal Gear Solid	350
Metal Gear Solid Add On	225
Michael Owen WLS 99	195
Mickeys Wild Adventure	195
Micro Machines V3	195
Missile Command	350
Mission Impossible	395
Need for Speed	195
Need for Speed 2	295
Need for Speed 3	250
Need for Speed 4	350
Newman Haas Racing	125
NFL Blitz	95
NFL Extreme	95
NFL Gameday	95
NFL Quarterback Club 97	95
NHL 2000	395
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	195
NHL 99 Pro	250
NHL Breakaway 98	95
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	95
NHL Face Off 99	195
NHL Powerplay	95
NHL Powerplay 98	95
Nightmare Creatures	150
Ninja	195
No Fear Downhill Mountainbikin	395
Novastorm	95
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	125
Oddworld 2 Abes Exoddus	125
Off World Interceptor	95
Olympic Games	250
Olympic Soccer	75
Omega Boost	350
One	95
Onside Soccer	95
Overblood	95
Overboard	195
Pandemonium	195
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	125
Pax Corpus	95
Perfect Assassin	95
Perfect Weapon	95
Pet in TV	95
PGA Tour Golf 96	95
PGA Tour Golf 97	150
PGA Tour Golf 98	225
Philosoma	95
Pitball	95
Player Manager	250
Player Manager 98/99	395
Poed	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	495
Pool Hustler	295
Populous the Beginning	295
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Psy Psy	95
Psy Psy 2	295
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	295
Primal Rage	95
Prime Goal	95
Prince Naseem Boxing	395
Pro 18 the World Open Golf	195
Project Overkill	150
Psybadek	95
Psychic Force	95
Qbert	350
Quake 2	395
Quake 2	395
R4 Ridge Racer Type 4	295
R4 Ridge Racer Type 4 + JogC	595
Rage Racer	195
Raging Skies	95
Rally Cross 2	250
Rampage World Tour	295
Rampage World Tour 2	395
Rapid Racer	95
Rascal	95
Raven Project	95
Rayman	195
Rayman 2	395
Raystorm	95
Re Volt	350
Real Bout Fatal Fury	195
Rebel Assault 2	195
Reboot	95
ReLoaded	150
Resident Evil	195
Retro Force	295
Revolution X	75
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Riot	95
Rise 2 Resurrection	95
Risk	395
Rival Schools	250
Riven Myst 2	295
Road Rage	95
Road Rash	125
Robopit	95
Robotron X	95
Rogue Trip	95
Roll Cage	350
R-Type Delta	350
Rugrats	295
Running Wild	250
Sampras Extreme Tennis	350
Sesame Street	350
Shadowman	350
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Silent Hill	395
Sim City 2000	395
Slamscape	95
Sled Storm	395
Smash Court Kournokova	350
Smash Court Tennis	350
Snow Racer 98	95
Soulblade	95
South Park	395
Speed Freaks	350
Spice World	150
Sports Car GT	250
Spyro the Dragon	295
Star Gladiator	95
Star Ocean	395
Star Wars Episode 1	395
Starblade Alpha	95
Steel Harbringer	75

Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter 2 the Movie	150
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Collection 2	395
Street Skater	395
Striker 96	95
Suikoden 2	350
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250
Supersonic Racers	95
Swagman	75
Syndicate Wars	95
Syphon Filter	350
Tarzan	350
Tekken	95
Tekken 2	125
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	225
Tennis Arena	225
Test Drive 4	150
Test Drive 4X4	250
Test Drive 5	295
Tetris Plus	450
Theme Hospital	195
Theme Park	295
This is Football	350
Tiger Shark	95
Tiger Woods 99	295
Tilt!	95
Time Commando	95
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	495
Titan Wars	95
Toca Touring Car	195
Toca Touring Car 2	225
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	195
Tommi Mäkinen Rally	195
Total Drivin	125
Total Eclipse	95
Total NBA 96	95
Total NBA 97	95
Total NBA 98	95
Transport Tycoon	295
Trap Runner	250

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av det **begagnade försäljningspriset** betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Gungage	395
Hard Boiled	50
Hard Edge	350
Hardcore 4x4	195
Heart of Darkness	150
Heberekes Popoitto	95
Hercs Adventure	195
Hercules	195
Hexen	95
Hi Octane	95
Hot Wheels Turbo Racing	395
Hugo	225
Hugo 2	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Incredible Hulk	95
Independence Day	195
Indy 500	195
Int. Motocross X	225
Int. Superstar Soccer 98	195
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Track & Field	150
Int.Track & Field 2	395
Invasion	195
Iron & Blood	95
Iron Man X/O	95
Iznogoud	195
Jade Cocoon	395
Jeremy McGrath Supercross 98	295
Jersey Devil	125
Jet Raider	95
Jet Raider 2	150
Joe Blow	295
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	250
KKND Krossfire	295
Klonoa	195
Knock Out Kings	295
Knock Out Kings 2000	395
Konami Open Golf	150
Krazy Ivan	95
Kula World	295
Kurushi	150
Kurushi 2	295
Last Report	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	395
Legacy of Kain Blood Omen	195
Legend	295
Legend of Kartia	395

Lego Racers	395
Lego Rock Raiders	395
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	95
Live Wire	295
LMA Manager	395
Loaded	75
Lone Soldier	125
Lost Vikings 2	195
Lucky Luke	295
Monaco Grand Prix 2	350
Monkey Hero	250
Monopoly	450
Monster Seed	350
Monster Trucks	195
Mortal Kombat 3	95
Mortal Kombat 4	250
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	150
Moto Racer 2	295
Motorhead	95
Motormash	75
Motortoon GP 2	195
Mr Domino	95
Mulan Story	295
Music	350
Myst	250
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nanotek Warrior	95
Nascar 2000	395
Nascar 98	150
Nascar 99	250
NBA Fastbreak	95
NBA In the Zone	95
NBA In the Zone 2	95
NBA Jam Extreme	95
NBA Jam T.E.	95
NBA Live 96	95
NBA Live 97	125
NBA Live 98	95
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	95

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

Treasures of the Deep	95
Triple Play Baseball 2000	375
True Pinball	150
Tunnel B1	75
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
UEFA Champions League 99	395
UEFA Striker	395
Um Jamma Lammy	350
V 2000	95
Vandal Hearts	195
War Games	150
War Gods	95
Warcraft 2	195
Warhammer Dark Omen	225
Warhammer Shadow of the H	195
Warhawk	95
Warzone 2100	350
Wayne Gretzky Hockey 98	95
V-Ball	250
WCW vs Nitro	295
WCW vs NWO Thunder	350
WCW vs the World	295
Versailles	195
Whizz	95
Victory Boxing	195
Victory Boxing 2	195
Viewpoint	95
Vigilante 8	250
Wild 9	95
Wild Arms	250
Williams Arcades Greatest Hits	125
Williams Arcades Greatest Hits	125
Wing Commander 3	95
Wing Commander 4	95
Wing Over 2	350
Wipe Out	95
Wipe Out 3	350
Viper	95
Virtua Pool	225
Virus	350
VMX Racing	295
World Cup 98	95
World Cup Golf	95
Worms	195
Worms Armageddon	395
VR Powerboat Racing	95
V-Rally	95
V-Rally 2	395
V-Rally Platinum	95
Wreckin Crew	95
Wrestlemania	125
Vs	95
V-Tennis	150
WWF Attitude	350
WWF In Your House	150
WWF Warzone	250
X2	95
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
X-Files	375
XGames Pro Boarder ESPN	250
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
YoYos Puzzle Park	295
Z	150

PSX Tillbehör

395:-

Action Replay Datel	150
Action Replay	
Professional Datel	395
Adapter Gun Con	50
Antennkabel Multi Ej Original	95
Game Booster Gameboy	195
HK Analog Ej Original	75
HK Analog Original	95
HK Dual Shock Ej Original	125
HK Dual Shock	225
HK Negcon	150
HK Original	95
HK Original, Kopia	50
HK Resident Evil	95
Link Kabel	75
Minneskort 120 Block	150
Minneskort 15 Block, Kopia	85
Minneskort 240 Block	195
Minneskort 360 Block	250
Minneskort 480 Block	295
Minneskort 720 Block	325
Minneskort Compresser	
90 Block	125
Minneskort Original	95
Multi Tap	195
Mus	150
Pistol, Real Arcade Light Gun	395
Pistol, Övriga modeller	95
Ratt, Mad Catz Dual Shock	550
Ratt, Mad Catz Äldre Modell	395
RGB-kabel	95
The Glove	395
X-Plorer	250
X-Tender	50

Postorder 2-99

Ny katalog

Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com

Nintendo64

475:-

1080	395
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Stars Baseball 99	350
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazoole 3D	350
Beetle Adventure Racing	395
Bio Freaks	295
Blast Corps	195
Body Harvest	295
Bomberman 64	195
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	395
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
Carmageddon 2	450
Castlevania	495
Centre Court Tennis	395
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	450
Charlys Blast Challenge	395
Chopper Attack	295
Clayfighter 63_	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	395
Doom 64	195
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	250
Duke Nukem Zero Hour	495
Extreme G	275
Extreme G2	375
F-Zero X	395
F1 Pole Position	195
F1 World Grand Prix	275
FIFA 64	195
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	195
Forsaken	195
GASP	295
Gex 2 Enter the Gecko	450
Glover	275
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	295
Hexen	195
Holy Magic Century	350
Int. Superstar Soccer 64	195
Int. Superstar Soccer 98	395
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	295
Kobe Bryant NBA Basket	195
Lamborghini Challenge	195
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	295
Mace	195
Madden 64	195
Madden 99	450
Mario Kart 64	350
Mario Party	475
Micro Machines 64 Turbo	495
Mischief Makers	195
Mission Impossible	350
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	495
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	295
Multi Racing Championship	295
Mystical Ninja	395
Mystical Ninja 2	495
Nagano Winter Olympics	195
Nascar 99	495
NBA Hangtime	195
NBA In the Zone 2	395
NBA Jam 99	350
NBA Live 99	395
NBA Pro 98	295
NFL Quarterback Club 98	195
NFL Quarterback Club 99	295
NHL 99	375
NHL Breakaway 98	195
NHL Breakaway 99	350
Off Road Challenge	250
Olympic Hockey	195
Penny Racers	450
Pilotwings 64	195
Quake 2	495
Quake 64	295
Rampage 2 Universal Tour	495
Rampage World Tour	450
Rayman 2	495
Robotron X	195
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
SCARS	295
Shadowgate 64	495
Snowboard Kids	395
Snowboard Kids 2	450
South Park	495
Space Station Silicon Valley	295
Star Shot Space Circus Fever	295
Star Wars Episode 1: Racer	525
Star Wars Rogue Squadron	395
Star Wars Shadows of the Emp	395
Super Mario 64	195
Super Smash Brothers	525
Tetris 64	450
Tetrisphere	195
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	375
Top Gear Rally	295
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	395
Twisted Edge Snowboard	395
V-Rally 2	525
V-Rally Edition 99	295
Waialae Country Club Golf	295
War Gods	195
Wave Race 64	195
Wayne Gretzky Hockey	195
Wayne Gretzky Hockey 98	195
WCW vs Nitro	350
WCW vs NWO Revenge	450
WCW vs NWO World Tour	350
Wetrix	195
Vigilante 8	450
Wipe Out 64	350
Virtua Pool	450
Virtual Chess	395
World Cup 98	275
WWF Attitude	525
WWF Warzone	395
Yoshis Story	450
Zelda the Ocarina of Time	450

Basenheter

795:-

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

Dreamcast Japan	1500
Dreamcast PAL	2250
Game Gear	250
Gameboy Color	595
Gameboy Pocket	195
Gameboy Standard	150
Jaguar	250
Jaguar CD	295
Master System	95
Multimega	495
Nintendo	295
Nintendo 64	650
Playstation	795
Sega 32X	95
Sega MegaCD 1	150
Sega MegaCD 2	150
Sega Megadrive 1	195
Sega Megadrive 2	195
Sega Nomad	495
Sega Saturn	495
Super Nintendo	350
Virtual Boy	295

GB Color

275:-

F1 World Grand Prix	275
Game & Watch Gallery 2	275
Klustar	275
Legend of the River King	275
Pocket Bomberman	275
Quest for Camelot	275
Sylvester & Tweety	275
Tetris DeLuxe	275
Top Gear Rally Pocket	275
Zelda DX	275

vi betalar 100 kr för alla dina gamla GB Color spel.

Dreamcast

Monaco GP 2	350
Power Stone	495
Pen Pen Tri Icelon	350
Sega Rally 2	350
Super Speed Racing Cart	395
Sonic Adventure	350
HK Original Dreamcast	250
Virtua Fighter 3tb	350

ring för köp & sälj priser på övriga import tiltar

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

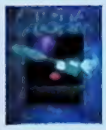
- Välj en av dessa produkter

utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

Assault värde 129:-

I Rally Champ PC värde 99:-



Alpha Storm PC värde 169.-

Pitball PSX värde 129:-

Minne Joytech värde 129:-

Reboot värde 129:-

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

KÖPINFORMATION:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall låter leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 58 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1. _____

2. _____

3. _____

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

_____

Reservtitel

1. _____

*Gratisprodukt se separat ruta ovan

Namn _____

Adress _____

Postnummer och ort _____

Telefon _____

E-mailadress _____

Målsmans underskrift om under 18 år _____

☐ Ja tack, jag vill gärna ha en gratis katalog.

PSX mag 10-99

Frankeras ej! Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.

1999–2000

THE OFFICIAL PLAYSTATION GUIDE

AUTUMN/WINTER 1999–2000

PlayStation

www.playstation-europe.com

PSX and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

UMWELT

HÄMTA DEN NYA PLAYSTATION GUIDEN I DIN BUTIK NU!